





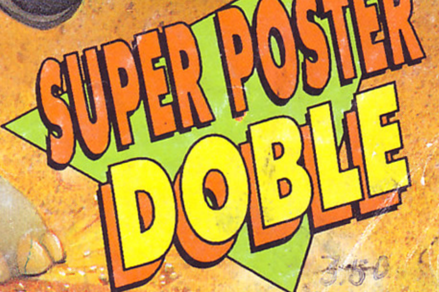
Nintendo®

INF. SUPERNESESARIA:
- SUPER BOMBERMAN 2
- SUPER ADVENTURE ISLAND 2
- VORTEX



Chile $ 990
Bolivia Bs 5.00







Atrévete a Comprar un Super NES y tendrás tu MERECIDO.
Llévate
Gratis
uno de estos fantásticos juegos.
SUPER SOCCER
SUPER MARIO ALL-STARS
SUPER NINTENDO
Recibe un espectacular Super Soccer, un Mario All Star o un Super Mario Kart por la compra de tu Super Nintendo, que incluye consola, 2 controles y un juego Super Mario World. ¡Genial, verdad! Y recuerda, esta promoción es exclusiva de tus distribuidores oficiales de Nintendo Chile.
(Hasta agotar stock y sujeta a disponibilidad).
Nintendo Chile • H. Briones S.A. Avda. Las Américas 585 Santiago • Fono 5579357 • Fax 5576509.
GARANTIA
Nintendo
CHILE
¡Exige tu sello!

Club Nintendo

EDITORIAL

Te doy la bienvenida a una nueva edición de Revista Club Nintendo, la cual este mes, trae bastante información para aquellos que les gusta estar al día en el sorprendente mundo de los videojuegos.
En futuras ediciones detallaremos más a fondo algunos de los éxitos que aquí te mostramos, como por ejemplo, el esperado "Mortal Kombat II" y la revelación de Nintendo, "Donkey Kong Country".
Ya lo sabes si lo que deseas es información, no dejes de leer de principio a fin nuestro reportaje al "Summer CES Chicago 94", donde encontrarás interesantes avances de lo que muy pronto tendrás disponible para tu consola en casa.

El Editor

RECIBIMOS CARTA DE:

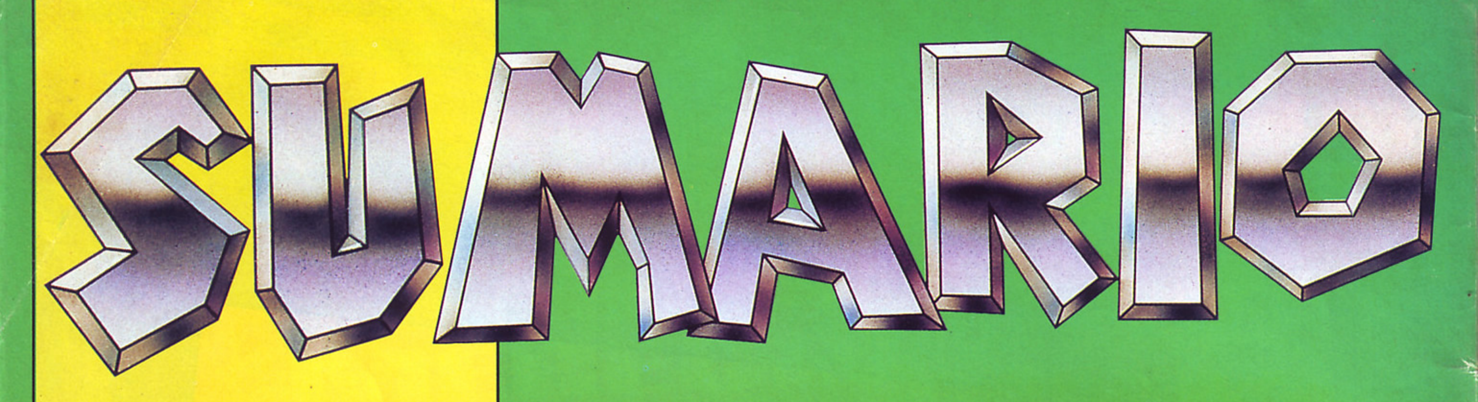
ARGENTINA EDUARDO ADRIAN SOUZA - MARIA ALDEA UGARETE ALEJANDRO ALIEVI - CHRISTIAN CASTELLANOS - SOFIA ELLIOT - PATRICIO PARABUE - BRUNO GRIMBLAT - JOSE MARIA LORIENTE - NICOLAS SALVATORE LUCAS NAAB - GASTON VAGNOLA - CARLOS M. REQUE - SERGIO SAN MARTIN - ROBERTO HERNAN BARRA - DANIEL GRIBANDO - DANIEL CAZAP - EMANUEL GUSTAVO HERNANDEZ - RICARDO ALFREDO PEROTTI - EMILIO RESTELLI - VICTOR I. VERA C.

BOLIVIA CARLOS GIOVANNY DURAN JUSTINIANO - JUAN AMERICO GOMEZ SANCHEZ - JOSE AURELIO ANGULO OSORIO - HUGO ADRIAN GOMEZ

CHILE CARLOS BRAVO BASSI - FRANCISCO JAVIER AYALA H. - OSVALDO CHANDIA A. - NICOLAS LORENZINI - DANIEL A. VASQUEZ - LEONARDO CATALDO - RODRIGO PACHECO TAPIA - IGNACIO A. LOPEZ - BRIAN WALLIS - HUGO NAVIA G. - CAMILO IGNACIO P. - CARLOS GATICA QUEZADA - GUILLERMO F. PEREZ H. - NICOLAS ALBERTO NUÑEZ T. - ROMINA CHAVEZ FICA - JUAN CARLOS AVILA CASTRO - BENJAMIN VELASCO OSANDON - ALEJANDRO VELOSO C. - CLAUDIO ALVIAL - CAROLINA ANDREA HEISE L. - RODRIGO LEIVA E. - JUAN DE DIOS DOUGNAC - CARLOS BOUCHARD B. - NICOLAS YINIS VARAS - JORGE AGUIRRE IBARRA - FELIPE ARCOS MENDEZ

PERU ITALO ROSSI DEL AGUILA - JULIAN URTEAGA VILLANUEVA - ALFONSO MENDOZA - ALFONSO MENDOZA - JAIME CASTAÑEDA PEÑA -

URUGUAY ALVARO MOURIÑO -SANTIAGO TRENCO - ERNESTO LUPANTO



REVISTA CLUB NINTENDO EDICION 3/10 Nº 26
OCTUBRE 1994
Revista Coeditada entre

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de V.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
Gustavo Rodriguez
José Sierra

Producción
Network Publicidad

Diseño
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Adrián Carvajal

Distribuidora Latinoamericana de Publicaciones S.A. (Dilapsa).

Departamento Editorial

Editor
Helio Galaz G.

Colaboradores (Trucos y secretos)
Cristian Steinlen
Cristián Díaz
Orlando Vejar

 Revista mensual editada y publicada por Editorial Andina S.A., Av. El Golf Nº 243, Santiago, Chile. Representante Legal: Julio Poblete Bennett. Gerente de Ventas: Claudia Vidal. Ejecutiva de Cuentas: Verónica Espinoza. Gerente de Producción: Fernando Ureta. Coordinación: Iván Avila., Editorial Televisa S.A., Perú Nº 263, Buenos Aires, Argentina. Editor Responsable: Sergio García Vila. Distribuidores: Chile, Distribuidora Alfa S.A., Argentina, distribuidor en Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno Nº 794 (1091), Buenos Aires. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S.A.C., Avda. Velez Sarsfield 1950 (1285) Capital Federal Buenos Aires. Impresa en Chile por Antártica S.A., en Octubre 1994. Chile recargo por flete (I, II, XI, XII Regiones) $70

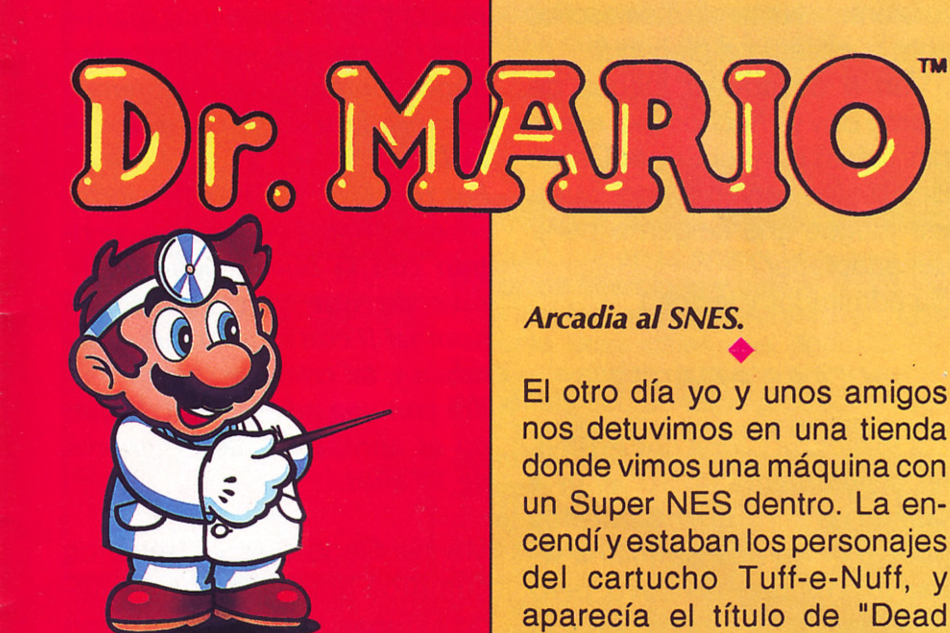
DR. MARIO 3
ESPECIAL
"SUMMER CES CHICAGO 94" 12
PAGINA RANKING 50
ESTE MES ACERCATE A: 54

SUPER NINTENDO

INFORMACION SUPERNESESARIA
SUPER BOMBERMAN 2 6
SUPER ADVENTURE ISLAND 2 10
VORTEX 52

PAGINAS CENTRALES

DOBLE POSTER GIGANTE



Quisiera saber cómo se logra acabar el cartucho de Chávez porque yo lo noqueo y le gano 40 peleas y me retiran.

PEDRO GABRIEL OROSCO

El juego lo terminas realmente cuando noqueas a Chávez; tú quedas como número uno y pueden seguir retándote. A las 40 peleas, seas campeón o no, te retiran (ya te habrás dado cuenta de que tu cabello se encanece). Ahora que veas Chávez 2 verás un título con una perspectiva distinta con excelente velocidad de juego y muy buen reto.

Cómo le hago para hacer el Finishing move de Raiden porque desde que lo compré nunca me ha salido. Lo sé hacer en Arcadia y su revista dice cómo pero no me sale.

DAVID ESTRADA GOMEZ

Se logra presionando 3 adelante, 3 atrás y el botón Y. Este es el único que cambió de Arcadia al SNES.

El otro día yo y unos amigos nos detuvimos en una tienda donde vimos una máquina con un Super NES dentro. La encendí y estaban los personajes del cartucho Tuff-e-Nuff, y aparecía el título de "Dead Dance". ¿A qué se debió este cambio en el nombre del juego?

OSCAR ARGUELLO ADAGA

Antes de dar la respuesta, debemos aclararte que tu carta debimos resumirla por asunto de espacio. En la Bola de Cristal de nuestro número 12, página 54 ya habíamos hablado de que este juego conocido en Japón como Dead Dance (Danza Mortal como nos indicas en tu carta) que fue traído a America con el título de Tuff-E-Nuff (que se pronuncia en inglés igual que "Tough enough" y que significa algo así como "suficientemente rudo"). Lo que tú viste fue el cartucho japonés o probablemente una copia de éste; los cambios de nombre a veces se deben a derechos sobre nombres y marcas registradas en otros países, pero en este caso se debió a la antigua política de Nintendo de combatir la violencia excesiva, más aún que este título no era tan conocido como ya lo era Mortal Kombat antes de pasar al formato casero.

En el nuevo Proyect Reality ¿Sacarán juegos con calidad de dibujos animados?
¿Cuántos megas se pueden alcanzar en el SNES y cuántos se podrán alcanzar en el Proyect Reality? para que todos los videojugadores tengamos una idea más amplia de lo que veremos en el Proyect Reality.
Sus lectores # 2

ALEJANDRO VALENZUELA F.
RENATO SANTOS VALDES

Bueno, pues como ya sabrás el nombre oficial del Proyect Reality es ahora ULTRA 64. Tú has visto que en el SNES ya hay juegos como los de Tiny Toons o Mickey Mouse que tienen calidad de dibujos animados. Muy pronto verás el Donkey Kong Country que es una calidad de gráficos y animación de un sistema superior. En el Ultra 64 hemos visto Killer Instincts y en verdad ya los calificativos no alcanzan a describirlo, más aún si pensamos que será el primer título ¿Cómo podremos calificar a los siguientes?
Como tú dices, para darte una idea los juegos que salieron con el SNES eran de 4 megas. Ahora ya hay hasta de 32 (Super Metroid, Super Street Fighter II, Fatal Fury Special, Samurai Shodown y Donkey Kong Country). El Ultra 64 saldrá con una capacidad de cartucho de 100 megas. (Aunque la verdad, no sabemos si todos los juegos ocuparán esa capacidad).
Debes también considerar que no porque tenga más megas significa que es mejor. Puede ser que estén muy mal aprovechados.
Otra cosa importante es que los megas pueden hasta cierto punto sustituir carencias o limitaciones del equipo.

¡Hola amigos!, aquí les escribe su lector #1, el que les escribe para agradederles que hayan inventado una revista tan buena como Club Nintendo. ¡No se mueran nunca!
Además de mandarles todas las felicitaciones que puedo dar, me gustaría que me contestaran la siguiente pregunta que desde hace bastante tiempo me tiene enganchado: En el Super Goal 2 los nombres de los jugadores de varios equipos son totalmente desconocidos para mí, ¿ustedes saben si éstos existieron o fueron inventados?

DIEGO A. FERNANDEZ

Gracias por tu carta y por todas tus palabras de aliento para nuestro equipo. Son las cartas como la tuya las que nos dan fuerzas para seguir mejorándonos cada día más.
Ahora, refiriéndonos a tu pregunta, te decimos que hay muchos juegos de deportes que presentan la misma características que tú encontraste en Super Goal. Hemos recibido más consultas de amigos que han notado lo mismo y la respuesta es más o menos simple. Los nombres de los jugadores deben ser inventados o variados, además de reemplazar algunos de los colores tradicionales de sus equipos debido a que se les debería pagar un derecho y otros asuntos legales por la utilización de éstos.
Les comunicamos a los fanáticos de este tipo de juegos que lean muy atentos nuestro especial del CES, porque siguen apareciendo nuevos juegos de soccer, como es el caso de "Perfect Eleven" de Konami.
Esperamos que en esta respuesta hallamos sido eficientes en aclarar tu duda.

◆

Yo leo la revista desde que apareció a la venta, y gracias a ésta me he mantenido informado de todo lo referente a Nintendo. Les escribo para hacerles una pregunta:
¿Van a desarrollar juegos de Game Boy ya hechos (por ejemplo Tetris) para el Super Game Boy o sólo se van a poder utilizar juegos que salgan a partir del adaptador?
Su admirador y lector 1

NICOLAS RAMIREZ S.

Los juegos de Game Boy existentes seguramente no volverán a salir en versión Super Game Boy pues lo único que cambiaría serían los colores y el marco, pero el concepto del juego sería lo mismo. Es posible que se realicen secuelas de buenos títulos, las cuales seguramente de todas formas hubieran sido producidas.
Aprovechamos tu carta para comentar que no podrá utilizarse el Video Link pues se pensó que sería muy difícil que se tuvieran 2 televisiones con 2 SNES y 2 Super Game Boys (Recuerda que con el Video Link cada jugador tiene su propia pantalla) aunque sí habrá juegos para más de 1 jugador pero con una sola pantalla.

◆

Les escribo primeramente para suplicarles que no le suban el precio a la revista, no sean gachos, hagan un esfuerzo por mantener el actual costo. Por otro lado quiero preguntar ¿saldrá Mortal Kombat II para SNES? En caso de ser positiva la respuesta ¿tendrá los fatalities originales (por aquello de la supuesta excesiva violencia) si no, no tiene caso siquiera jugarlo.
Atentamente,

ALEJANDRO ARGUELLO

Primeramente estamos trabajando para no subir el precio de la revista y te prometemos mantenerlo hasta que sea de verdad imposible, ah, eso sí, seguiremos siempre buscando cómo mejorarla.
Por otro lado son muchos lectores que al igual que tú se encuentran con la buena noticia este mes de que sí llega Mortal Kombat II con todo lo que esperaban y, tal como se sugirió vendrá con una advertencia dé que no es apropiado para menores de 17 años.

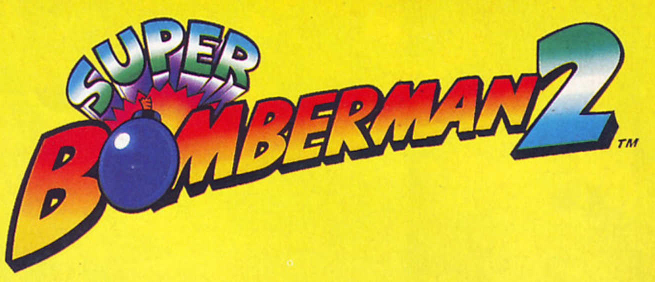
◆

Me he fijado que en algunos números anteriores han faltado algunas secciones que son mis favoritas, como en la edición número 23, donde no apareció "El Control de los profesionales". Me gustaría saber qué sucedió, tal vez esto se ha debido a la nueva sección de Arcadias que por cierto ya habían tardado en sacarla.
Aprovecho de darle un amistoso saludo a todos los que trabajan en la revista.

LEANDRO RIVERA M.

En las últimas revistas nos hemos visto cargados de mucha buena información, debido a que durante estos meses han sucedido numerosas cosas interesantes que no podían perder tiempo en salir a la luz y estar en sus conocimientos, por esto debimos sacrificar algunas buenas secciones, como ocurrió en el número que tú nos indicas motivado porque en esa edición, la sección "Información Supernesesaria" contenía 5 buenos títulos de los cuales hablar, y la sección "Arcadias" venía dedicada a un súper juego "Super Street Fighter II Turbo. Estamos conscientes de que esta sección no pierde actualidad y por esto trataremos de reponerla en nuestras futuras ediciones.





Cuando la humanidad disfrutaba de una temporada de paz, el peligro se cierne sobre ella otra vez al acercarse a la Tierra una gran nave espacial en la que viajan 5 seres de diferentes partes de la galaxia con el propósito de conquistar la Tierra; ellos son Magnet Bomber, Golem Bomber, Pretty Bomber, Brain Bomber y Plasma Bomber. Obviamente, al enterarse de sus siniestros planes, Bomberman decide hacerles frente y llega hasta su nave espacial donde tendrá que enfrentarse a uno tras otro y derrotarlos si quiere evitar que se lleve a cabo la conquista de la Tierra.

Super Bomberman 2 es una excelente secuela que, además de conservar lo básico del juego de Bomberman, le ha agregado una buena cantidad de sorpresas y nuevas cosas que hacen al juego todavía más llamativo. Al igual que en la primera versión, este título tiene dos modos de juego que son Normal Game y Battle Game y los que detallaremos más adelante.

En cualquiera de los dos modos de juego al destruir las paredes te puedes encontrar con varios ítems que aumentarán el poder de tus bombas o las habilidades de Bomberman, aquí te los presentamos.

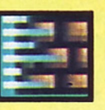
ITEMS



Con este item el alcance de las explosiones de tus bombas será mayor.



Este otro aumenta la velocidad de tu personaje.



Este otro item te permitirá atravesar las paredes.



Con el guante podrás recoger las bombas que hayas puesto; si mantienes presionado el botón A podrás inclusive caminar con ellas.



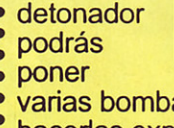
Este te permitirá poner una mayor cantidad de bombas a la vez.



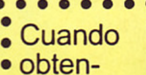
Este corazón evitará que tu jugador sea eliminado si es alcanzado por la explosión de una bomba.

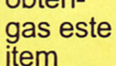


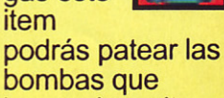
Con este ítem la explosión de tus bombas será tan poderosa que podrás destruir varias barreras a la vez.



Con el detonador podrás poner varias bombas y hacerlas explotar cuando quieras con el botón B.

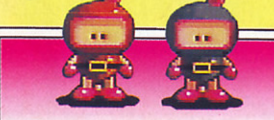






Cuando obtengas este item podrás patear las bombas que hayas depositado.







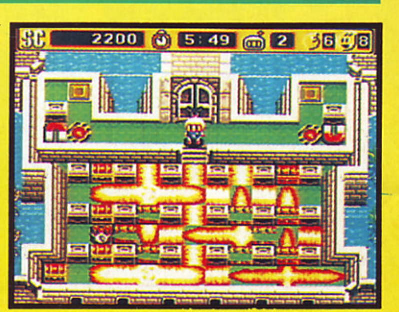
NORMAL GAME

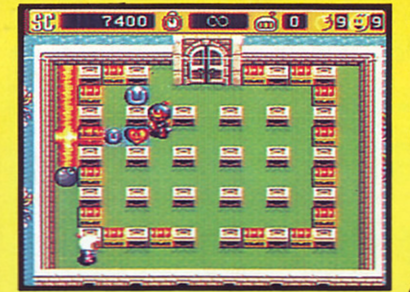
Este modo es para un solo jugador en el cual deberás avanzar a través de 5 diferentes escenas con 7 escenarios cada una (una vez que hayas terminado una escena te darán un password para comenzar ahí después), las escenas están divididas de esta forma:

Escena 1: MAGNET STAGE

Para los que hayan jugado el primer Bomberman habrá una serie de cambios que notarán a simple vista, como que los escenarios son más complejos y de más de una pantalla; aquí ya no sólo tendrás que eliminar a los enemigos para poder avanzar al siguiente escenario, también deberás activar algunos

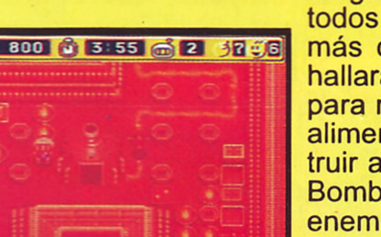




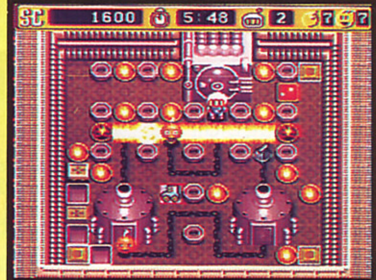


switches con tus bombas; ten cuidado con los imanes que se ven esporádicamente, pues pueden hacer más difícil tu misión, al final te las tendrás que ver con Magnet Bomber quien primero te atacará con bombas que se acercarán a ti si pasas muy cerca de ellas y después lo hará con un gigantesco robot boxeador.

Escena 2: HEAT STAGE

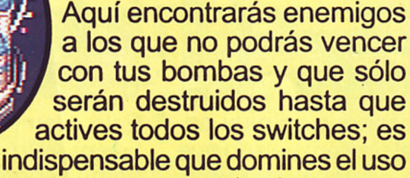


Al igual que en la anterior escena, aquí deberás eliminar a todos los enemigos y activar todos los switches, pero además de los que encontraste en la escena anterior aquí hallarás unas cajas que deberás impulsar a unos hoyos para rellenarlos; también encontrarás unas calderas que si alimentas con bombas producirán suficiente calor para destruir a algunos enemigos (o a ti, si no tienes cuidado). Golem Bomber es un enemigo muy duro, pues no sólo sus bombas son muy poderosas, también las carga y te las arroja. Cuando lo hayas derrotado te enfrentarás a su máquina bombardera; un buen tip para destruirlo es no atacarlo y sólo esquivar sus ataques que también lo dañan a él.

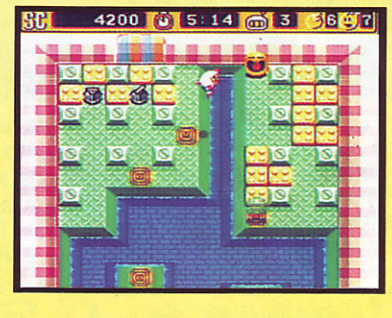


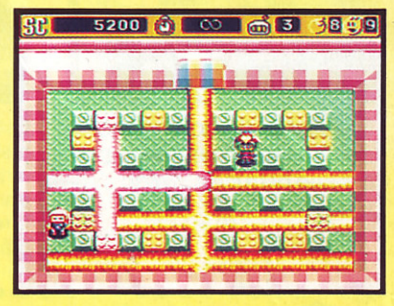


Escena 3: PRETTY CASTLE

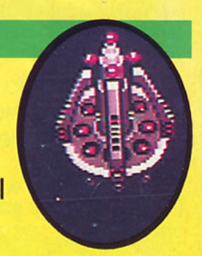


Aquí encontrarás enemigos a los que no podrás vencer con tus bombas y que sólo serán destruidos hasta que actives todos los switches; es indispensable que domines el uso de los trampolines, pues en algunas escenas será indispensable tomarlos para poder seguir avanzando; algo chistoso de esta escena es que podrás usar las naves y tanques de algunos enemigos y que te servirán como protección. Aunque Pretty bomber se vea inofensiva sus, bombas con movimiento son un verdadero dolor de cabeza. Cuando la derrotes un gran sol parecido al primer jefe del primer juego te atacará.

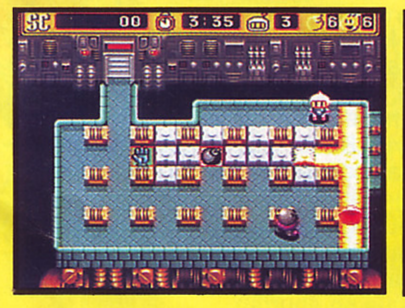




Escena 4: MECHANIC STAGE



Aunque muchas de estas escenas parezcan desiertas, al destruir las paredes de algunas de ellas aparecerán enemigos ocultos que obviamente tendrás que destruir. Más que difíciles los escenarios son algo tediosos pues tendrás que viajar de isla en isla, en algunas partes, para destruir a todos los enemigos, y si por error le pegas a la puerta con una bomba aparecerán de nuevo todos los enemigos como en las anteriores escenas. Aunque el poder de ataque de Brain Bomber no es alto, él es muy peligroso pues si te descuidas por un instante te podrá hasta







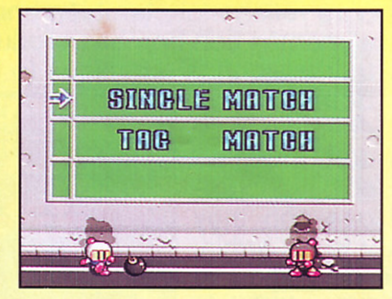
encerrar con sus bombas, después de que lo venzas te enfrentarás con una gigantesca réplica de Bomberman.

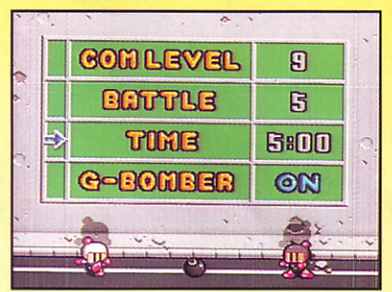
Escena Final

En la escena final te enfrentarás a bastantes peligros que tú vas a descubrir por ti mismo. ¡Aguas!, pues vendrá la batalla final contra Plasma Bomber que es un rival muy difícil y con muchos trucos bajo la manga.

BATTLE GAME

En este modo podrán participar hasta 4 jugadores al mismo tiempo, quienes competirán para ver quién sobrevive; aquí podrás elegir entre jugar todos vs. todos o en equipo de dos contra dos. Al principio del modo de juego podrás elegir de cuántos rounds será cada batalla para decidir al ganador, si juegan menos de 4, y decidir también qué personajes serán controlados por la computadora.





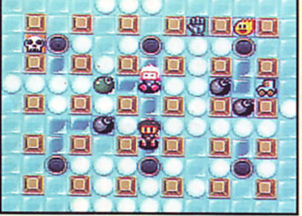
En este modo hay 10 diferentes campos con varias características:

Campo 1



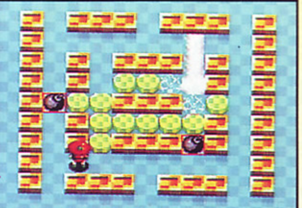
Este es el típico escenario de Bomberman, sin sorpresas ni trucos... algo simple.

Campo 2



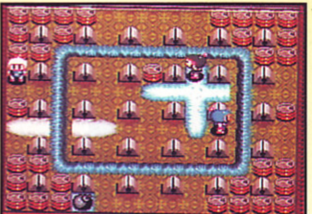
Este es un escenario hecho de hielo donde además de resbalarte un poco habran túneles de transporte que te llevarán a diferentes lugares al azar; también podrás patear las bolas de nieve.

Campo 3



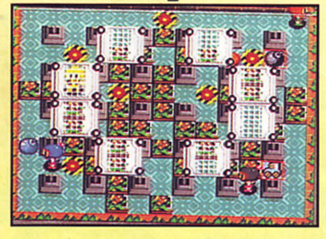
Este escenario es muy parecido al primero pero lo que lo hace diferente son unas puertas de escape muy al estilo Pacman que te libran de varios problemas.

Campo 4



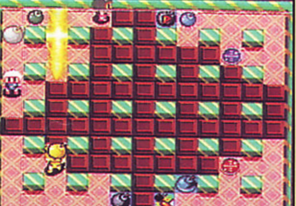
Este Campo parece muy típico pero si pones una bomba sobre la línea negra que está al centro, la explosión correrá por ahí.

Campo 5



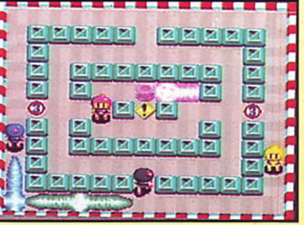
En este Campo habrá lugares techados que te impedirán ver lo que hay en algunas zonas.

Campo 6



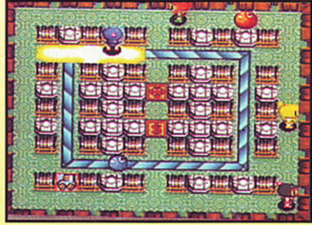
Aquí hay un par de teleports que son sencillos de usar pues con certeza sabes a dónde vas a parar.

Campo 7



Cada que pases por cualquiera de los números cambiará tu velocidad; unas veces podrán hacerte muy rápido y otras lento.

Campo 8



El riel que está en el centro del campo hará que las bombas que ahí depositesse muevan explotando en lugares inesperados, con los switchs que están en el centro puedes cambiar velocidad y dirección.

Campo 9

Debes tener cuidado cuando patees una bomba en este escenario pues su trayectoria cambiará si hay una flecha en su camino, y eso a veces es contraproducente.





Este es uno de los campos más raros pues aquí con el botón Y podrás saltar las paredes, barreras y algunos de los hongos que destruyas volverán a crecer.

A quien le gustó la primera versión de este juego seguramente disfrutará este título también, pues las nuevas opciones en cada nivel lo hacen muy llamativo y los nuevos campos en Battle mode hacen más interesantes las competencias. El único detallito malo que tiene este juego es que hayan quitado al segundo jugador en Normal Mode, no obstante, es un excelente título con un factor de diversión muy grande... de esos juegos que no aburren.



PAGINA
PASSWORDS
ARCHIVO SECRETO DE NINTENDO



NBA JAM (S. NES)
COLOCANDO LAS INICIALES FOX

GOLDEN STATE
1 2 1 Q H Z C
V Q R 1 1 W Q

BOSTON
P V 4 X F W 1
Y h h T 4 M h

HOUSTON
Y S Z h F V Y
T Q M M Z T h

CHARLOTTE
h H J R G 2 V
M K T J S R Y

L/A LAKERS
X R K T G B 4
S T F 2 T 1 1

NEW JERSEY
Q F h 1 J 3 X
W R B V X W Y

Fox

TONY MEOLA
-IS SIDE KICKS (S. NES)

2º PARTIDO: G N K Ø 4 - Ø Ø Ø Ø - Ø Ø Ø Ø Ø
3º PARTIDO: G N L Ø J - Ø Ø Ø Ø - Ø Ø Ø Ø Ø
4º PARTIDO: H N J Ø 1 - Ø Ø Ø Ø - Ø Ø Ø Ø Ø
5º PARTIDO: H N K Ø 5 - Ø Ø Ø Ø - Ø Ø Ø Ø Ø
6º PARTIDO: H N L Ø K - Ø Ø Ø Ø - Ø Ø Ø Ø Ø
FINAL: H N M Ø P - 1 Ø Ø Ø - Ø Ø Ø Ø Ø

Alfa

NIGEL MANSELL
WORLD CHAMPION SHIP

2) D V C S • Q B P 3 H 5 1 P 6 5 • 4 2
3) Z S Q 2 Z D 2 H X 3 G 3 4 Q M H W 2
4) F V F 1 1 1 2 G W B 4 6 5 L 7 L S L
5) M V 3 9 F N F 9 Y Q 8 J 2 D B S 4 L
6) 9 8 V Ø 3 W 5 9 B R • F N 8 R G W 7
7) N 5 J P J J S • W F 7 N W R P D X X
8) N 1 X M B 6 Q 2 S N C K Y H F 9 S X
9) W M 1 L B 9 3 C S N 3 M 8 3 Q Z Q O 7
10) N D V J 6 H J 1 K Z Z S 3 2 Ø • L 5
11) 2 Ø 7 Z Q 8 J M W K J 2 5 5 H T 1 S
12) 2 M Ø C Y K W 1 T Ø 5 4 H 4 6 2 Q D
13) W V G 8 6 G 1 Y D V Ø H Q V 7 1 2 H
14) M H F W 7 T 4 2 T 8 7 5 P P • 8 M H
15) F B M L F 3 D R J 3 B T + F K 5 H H
16) • N 7 2 Y 9 T 9 4 7 N X S J 3 K V 3

PARA VER EL FINAL:
S X 8 C 7 D K H J C G 9 S Ø 1 6 M Y

Alfa

TURN AND BURN (S. NES)

1) N Q B J K L F F
2) G S Z W B F P T
3) R R H C Z J V M
4) B P Y X D L N F
5) L F M G W T K Q
6) P D T B C Z N J
7) D K V W G 5 Q K
8) G K Q Z B L C T
9) D C M H R P F J
10) W Z G N J Y Z X
11) J D Z F M L F V
12) S P B C T R R G
13) S P W V J K D H
14) L P K Q B P F Z
15) T D L J G S H X

Fox

*(Al final de cada Password aparece el nombre de nuestros investigadores secretos)

INFORMACION SUPERNESESARIA



Master Higgins regresa en una aventura que es totalmente de distinto concepto en relación a la primera versión. Ahora el juego se divide en varias islas, donde después de terminar una escena tienes que regresar en otras ocasiones para tomar ítems o llegar a lugares a los que antes no podías. Además ahora tienes una gran variedad de armas, escudos, magias, armaduras y otros; probablemente esto te suene como a un juego R.P.G. pero no es así, ya que cuenta con la acción que caracteriza a la serie de Adventure Island.
Los gráficos mejoraron y ahora utilizan más efectos de escala y rotación. La música sigue siendo muy buena. El juego tiene 12 megas de memoria y como es un juego largo cuenta con memoria RAM para guardar el avance de tus juegos con opción de 3 archivos y la ventaja de poder copiarlos.

VEAMOS QUE TE ENCONTRARAS AL JUGARLO:

LIFE BOTTLES
Al tomar estas botellas de vida se amplía tu capacidad de energía (Hay 9 Life Bottles escondidos en cofres)

MAGIC BOTTLES
Son contenedores para la magia (hay 14 escondidas) cada vez que tomas uno puedes ejecutar diferentes magias.





A lo largo del juego te encuentras con un anciano que te enseña a empujar bloques y romper placas de roca





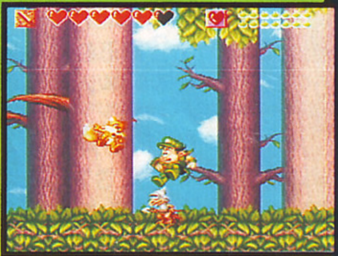


POKA POKA ISLAND



En su mayor parte ésta es una escena de bosque...

... pero también tiene una zona subterránea a la que llegas por medio de un remolino de agua.





El jefe te lanza frutas o mueve su follaje para que estas caigan, además de que salen pequeños troncos de su boca.

BOA BOA ISLAND

Esta isla está llena de volcanes y por todo el camino hay zonas de lava.





Y no podían faltar los clásicos muros falsos.

Con este jefe utilizan efectos de escala y rotación, primero te lanza pequeñas tortugas hacia el frente, pero después vuela por la pantalla rápidamente.

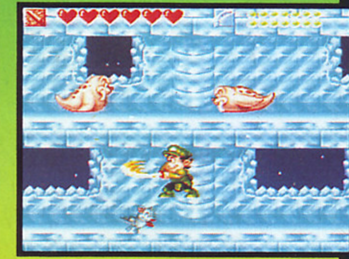




HIYA HIYA ISLAND

Esta es la escena de hielo y nieve que no podía faltar, con enemigos exclusivos de esta escena como conejos y morsas.





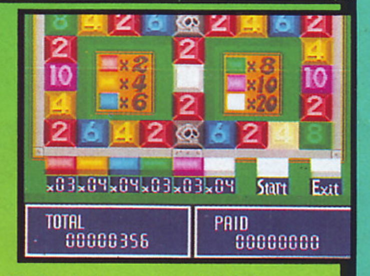
Después de unos cuantos golpes este Mamut se descongela y entonces se lanza hacia ti.





PUKA PUKA ISLAND





Esta isla está dividida en varias secciones una de ellas es un casino donde con suerte incrementas tu dinero. Además puedes ir a comprar items.

En algunas zonas podrás pasar hasta que elimines el nivel del agua.





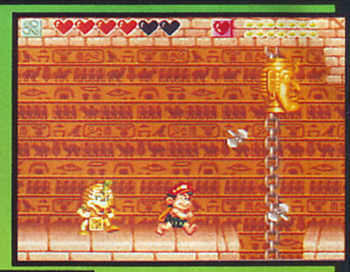
Sólo metiéndote en una burbuja puedes avanzar por esta parte.

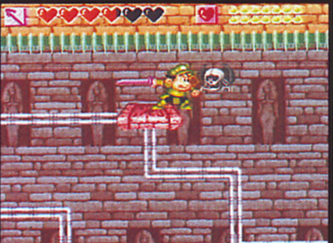


Este jefe te ataca con sus tentáculos y disparos, además de soltar tinta para obscurecer el agua.

SALA SALA ISLAND

Después de pasar un pequeño desierto llegas a esta pirámide donde hay una serie de pasajes, pero la mayoría son para confundirte.

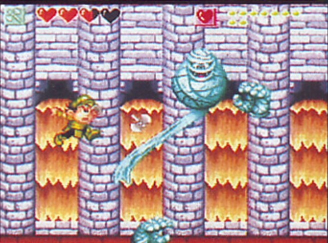




Poco antes de llegar al jefe, llegas a una parte donde tienes que viajar en una plataforma.



El jefe te ataca con la venda que ondula debajo de él, y si te acercas dejará caer sus manos.







FUWA FUWA ISLAND

A esta escena no podrás entrar hasta que tengas las 5 esferas que están en las otras islas, por lo tanto será la última isla.



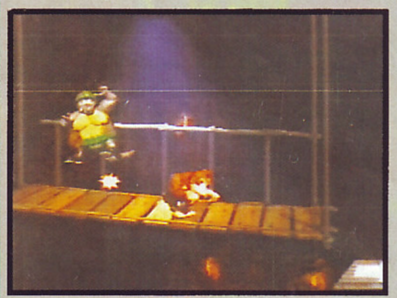
Al pararte en las hojas de frutos, estas crecen para que saltes sobre ellas y seguir avanzando.



Por cuestiones de espacio te diremos que este jefe...

REPORTE SUMMER CES® 94

Difícilmente a cualquiera que contáramos que íbamos a Chicago a una expo de videojuegos y aparatos eléctricos y con la onda del mundial, nos creería que nuestras verdaderas intenciones eran ir a trabajar. Tal vez a ustedes también les resulte un poco difícil de creer, pero como muestra les tenemos este reporte que a continuación ustedes verán con todo el material que pudimos recopilar en 3 días de estar caminando y hablando con mucha gente, muy pesado para nuestros ya desgastados cuerpos y cerebros (unos más que otros). Pero valió la pena, pues a diferencia del pasado CES, en éste se mostraron muchas cosas interesantes; el juego del que se hablaba en todas partes fue la maravilla que llevó Nintendo: Donkey Kong Country; pero además, hay títulos interesantes de los demás licenciatarios que no hay que desmerecer. Así que empezamos con los títulos de Nintendo y después seguimos con los juegos de los demás licenciatarios en orden alfabético.





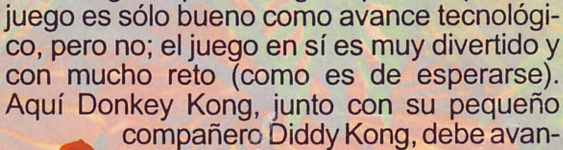
Nadie en el CES podía creer que **Donkey Kong Country** fuera un juego para el SNES, pues sus gráficos y animación eran muy superiores a varios juegos para sistemas de 64 bit que también exhibían (y no estamos exagerando). Si crees que en las fotos estos gráficos se ven extraordinarios espera a verlos en acción, es algo increíble.

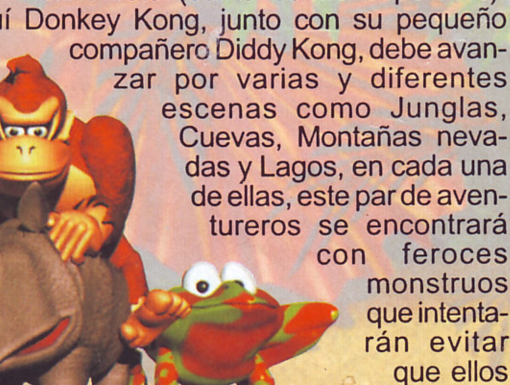
Este gran avance en videojuegos es una nueva tecnología que ha desarrollado Rare Ltd. (la primer compañía que está trabajando con el **Ultra 64**, anteriormente llamado **Project Reality**). Dicha tecnología recibe el nombre de ACM (Advanced Computer Modeling), y para no ser muy técnicos te podemos decir que está desarrollada en máquinas de trabajo de Silicon Graphics con un programa de animación llamado "Alias Research Inc's Power Animator Software tools". Ahí prácticamente fueron creados todos los "frames" de animación de los personajes y los fondos mediante un método conocido como "Rendered", que es la utilización de modelos de 3D a los que se les agrega una "fuente de luz" y sombras para dar un excelente efecto de 3D en cada personaje. Una vez que se tenía cada frame listo mediante este sistema, prácticamente se "digitalizaba" para ser usada dentro del SNES.





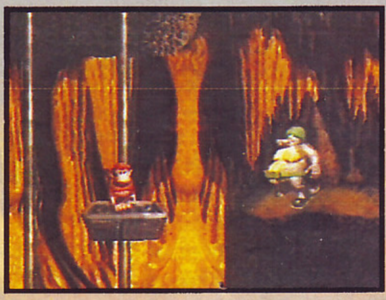
Quizá alguien pueda llegar a pensar que este juego es sólo bueno como avance tecnológico, pero no; el juego en sí es muy divertido y con mucho reto (como es de esperarse). Aquí Donkey Kong, junto con su pequeño compañero Diddy Kong, debe avanzar por varias y diferentes escenas como Junglas, Cuevas, Montañas nevadas y Lagos, en cada una de ellas, este par de aventureros se encontrará con feroces monstruos que intentarán evitar que ellos avancen.





Donkey Kong Country, Rare Ltd. Nintendo of America





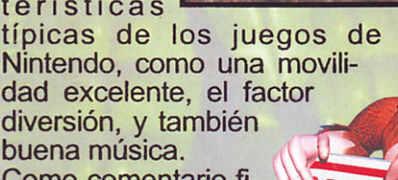
También te encontrarás con otros personajes como rinocerontes y avestruces que te echarán una mano.

Aunque este título haya sido desarrollado por la gente de Rare (con un equipo de 28 personas en total), se notan muchas de las características típicas de los juegos de Nintendo, como una movilidad excelente, el factor diversión, y también buena música.

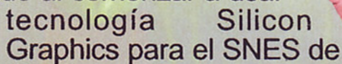








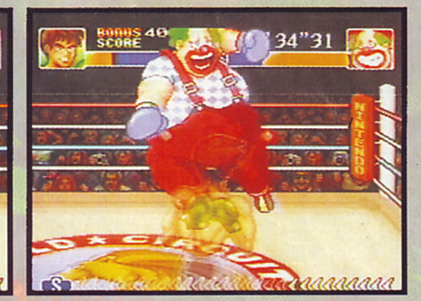
Como comentario final te podemos decir que ésta es una muestra del ingenio de la gente de Nintendo al comenzar a usar tecnología Silicon Graphics para el SNES de 16 bit, y si Donkey Kong luce así en 16 bit, imagínate lo que nos espera dentro de un año





Otra cosa interesante es que este juego también va a ser lanzado para el Game Boy, pero con el nombre de **Donkey Kong Land**, y una buena noticia es que esta versión va a tener los mismos gráficos, porque aquí también va a ser usada la tecnología ACM. Sin embargo, como no estaba terminado, lo que se mostró de él no fue gran cosa pero, al igual que su hermano mayor, creará mucha admiración por sus gráficos.

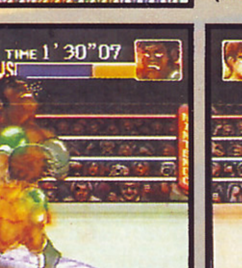




Realmente sería una vergüenza no conocer o no haber jugado el **Punch Out!** de Nintendo (¡Ah, los viejos tiempos!) pero si alguien de la generación del Super NES no lo conoce, aquí tenemos otro gran juego que también presentó Nintendo; **Super Punch Out!!** es la continuación del súper clásico de Nintendo Punch Out! En esta ocasión tú conduces a otro novato boxeador con muchas ganas de triunfar y tratar de buscar el campeonato mundial de box. Para esto te deberás enfrentar con boxeadores de todas partes del mundo y cada uno entrenado con técnicas muy distintas, algunas muy poco ortodoxas. Un peleador de Honk Kong, por ejemplo, se sube a las cuerdas y te patea; o un payaso te ataca con pelotas; un boxeador mexicano enmascarado te escupe una substancia rara que hace que tu visión se nuble. En Super Punch Out!! encontrarás algunos viejos enemigos de versión de NES de PO, así como de los juegos de Arcadia (el Punch Out 2 fue una versión poco conocida aquí en nuestro país; el boxeador de Honk Kong salió de ese juego). Y además de eso, te enfrentarás a nuevos rivales. La temática de este juego sigue siendo la misma, donde para atacar a tus rivales debes estudiar sus movimientos y atacar en el momento propicio; el nuevo héroe cuenta con más golpes especiales además del típico Uppercut para tirar a tus rivales. Ahora también les podrás dar una bestial combinación de golpes o un sádico



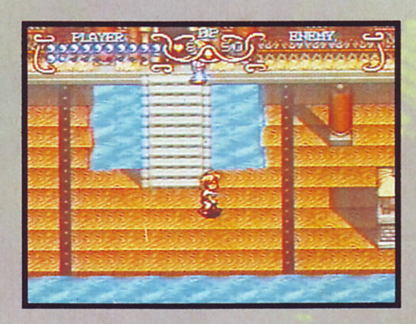


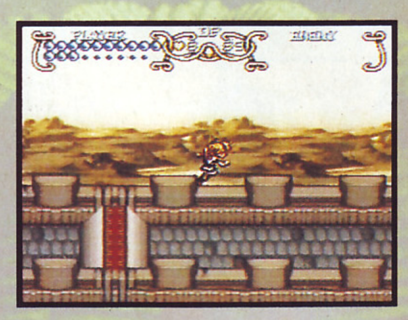


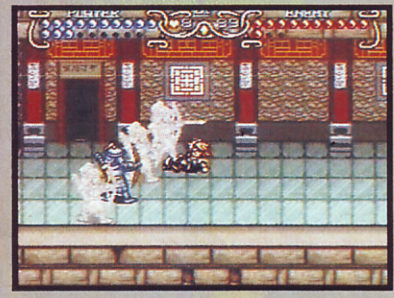


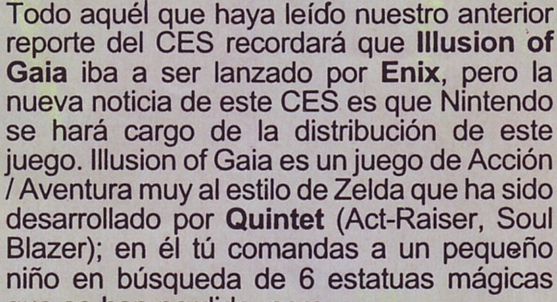
gancho al hígado que les restará mucha energía.
En este título verás que los personajes son de gran tamaño (como en las antiguas versiones), lo que le da un toque de espectacularidad al juego, pues cuando decimos buen tamaño realmente es buen tamaño.





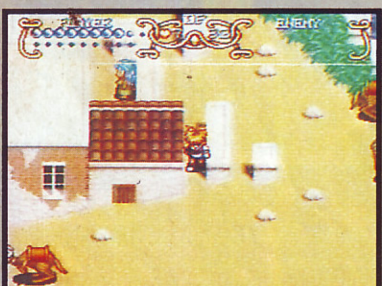


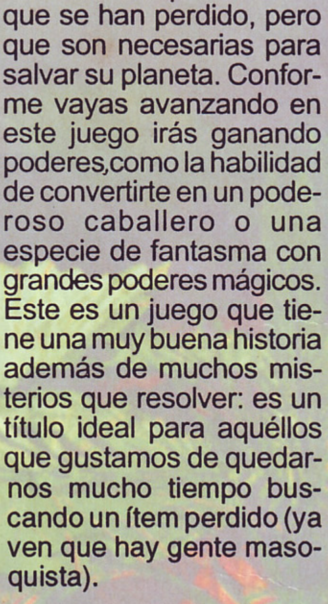






Todo aquél que haya leído nuestro anterior reporte del CES recordará que **Illusion of Gaia** iba a ser lanzado por **Enix**, pero la nueva noticia de este CES es que Nintendo se hará cargo de la distribución de este juego. Illusion of Gaia es un juego de Acción / Aventura muy al estilo de Zelda que ha sido desarrollado por **Quintet** (Act-Raiser, Soul Blazer); en él tú comandas a un pequeño niño en búsqueda de 6 estatuas mágicas que se han perdido, pero que son necesarias para salvar su planeta. Conforme vayas avanzando en este juego irás ganando poderes,como la habilidad de convertirte en un poderoso caballero o una especie de fantasma con grandes poderes mágicos. Este es un juego que tiene una muy buena historia además de muchos misterios que resolver: es un título ideal para aquéllos que gustamos de quedarnos mucho tiempo buscando un ítem perdido (ya ven que hay gente masoquista).



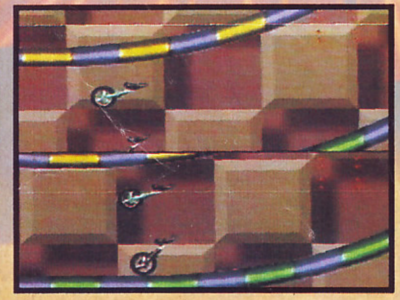


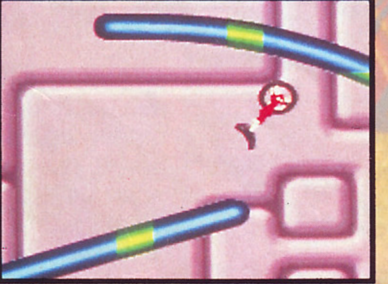




Uniracers es un juego diseñado por **DMA Desings** que utiliza la misma tecnología aplicada en el Donkey Kong Country, aunque aquí quizá no se aprecie muy bien, pues el juego aún está en fases básicas de desarrollo. En este juego manejas a varios uniciclos que corren a lo largo de un extraño curso teniendo que ejecutar diferentes acrobacias para ir sumando puntos y así poder ganar. El juego cuenta con más de 100 diferentes circuitos para competir, y una increíble animación de los uniciclos, pues para darles movimiento se emplearán aproximadamente 6000 frames de animación.
Uniracers tendrá un ram con batería, con lo que se podrán guardar los mejores récords además de que podrán competir 2 jugadores mediante el sistema de pantalla dividida.







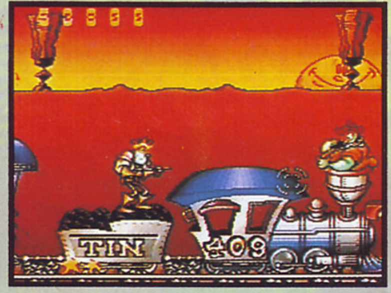


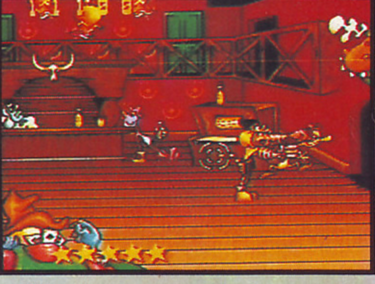
Tin Star es la historia de un alguacil de un pueblo, tipo viejo oeste, donde todos los habitantes son robots.Como buen representante de la ley, Tin Star deberá enfrentarse a un grupo de malechores que ha azotado al pueblo donde él vive protegiendo a todos los inocentes. Con gráficos tipo caricatura, Tin Star le ofrece a los jugadores la probabilidad de poderse jugar con el control pad, con el mouse o con el super scope para el cual fue originalmente diseñado.

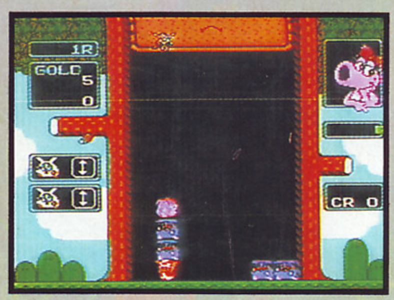


En el juego debes disparar a todos los robots que se aparezcan en la pantalla antes de que ellos le hagan lo mismo al gris héroe. Este juego tiene diversas escenas con perspectivas de "Side Scroll" o de "persona". Por el tipo de gráficos y animación, además de la dificultad, este título está pensado para jugadores pequeños.

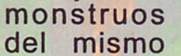


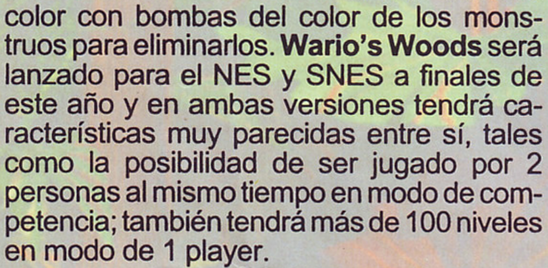


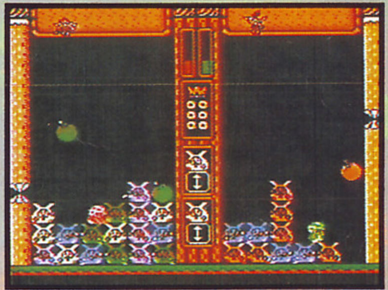


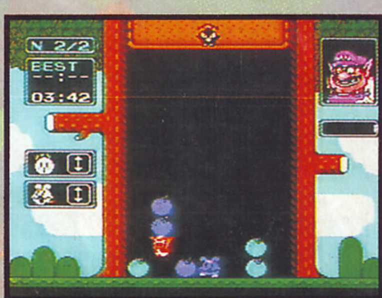


Después de pasarse un buen tiempo como compañero de aventuras de Mario y la Princesa, Toad ahora debe vérselas a solas contra Wario y sus secuaces que planean invadir el bosque encantado arrojando pequeños monstruos. Este es un título más dentro de sus clásicos juegos puzzles de Nintendo donde manejando a Toad debes poner en línea a monstruos del mismo color con bombas del color de los monstruos para eliminarlos. **Wario's Woods** será lanzado para el NES y SNES a finales de este año y en ambas versiones tendrá características muy parecidas entre sí, tales como la posibilidad de ser jugado por 2 personas al mismo tiempo en modo de competencia; también tendrá más de 100 niveles en modo de 1 player.



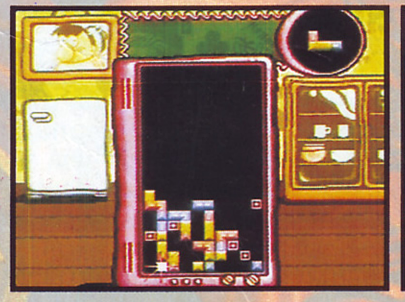




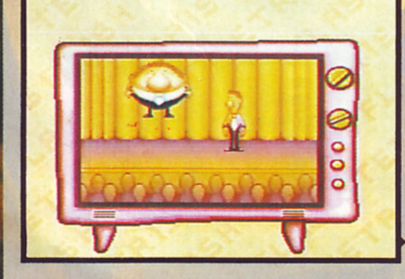




Este es un juego del que ya te habíamos hablado antes y que es propiamente la versión que ya había aparecido en GB, NES y ahora para el SNES. Al igual que en las versiones anteriormente mencionadas, debes unir bloques de colores para desaparecer los cuadros brillantes y así terminar cada nivel, pero además de eso esta versión incluye el nuevo modo de Puzzle, donde con un número limitado de piezas debes resolver un round sin dejar ninguna pieza en pantalla; además tiene algunos cinemas displays muy chistosos conforme vayas terminando algunos rounds.







Y este CES ... ¿Qué onda con el Project Reality?

En la presentación de los nuevos títulos de **Nintendo**, en un evento previo al CES se dio a conocer que el

sistema en desarrollo que anteriormente se conocía como **Project Reality** ahora tiene un nuevo nombre; y al parecer es definitivo: **Ultra 64**. Además de darse a conocer el nombre se confirmó que la fecha de lanzamiento de este sistema será en Arcadias a finales de este año, y en casero un año después. Al respecto se difundió un comunicado con preguntas y respuestas del Ultra 64 que a continuación reproducimos.

1.- Al final de este año al menos 3 poderosas compañías lanzarán una nueva generación de sistemas de videojuegos. ¿Por qué los consumidores deberán esperar a Nintendo?
Porque nadie será capaz de competir con nuestra combinación de tecnología superior y original desarrollo de juegos.
El Ultra 64 de Nintendo tendrá muchas ventajas tecnológicas, como una máquina superior de gráficos creada por el líder de gráficos en computadora: **Silicon Graphics**, y el único y verdadero procesador de 64 bit por parte de la compañía que inventó el proceso de 64 bit: **MIPS Technologies**. En conjunto, le darán a los diseñadores de juegos la habilidad de crear animación sin rival además de ambientes con gran realismo. Junto al sistema se lanzarán juegos que tomarán la ventaja total de esta tecnología superior. Además del equipo de desarrollo de juegos de Ninendo, se han unido grandes compañías independientes que crearán juegos originales y exclusivos para el Ultra 64.

2.- ¿Cómo podrá un videojugador saber que estos juegos serán realmente buenos?
La experiencia deberá ser vivida para entenderse. Mientras, el nuevo juego Donkey Kong Country es una desmostración de que el uso de Silicon Graphics y la tecnología de **Alias** pueden hacer cosas fantásticas para el 16 bit SNES. Diseñadores creativos, usando las mismas herramientas de un sistema de 64 bit, lograrán muestras de realidad -o fantasía- que nunca antes han sido posibles para un sistema casero.

3.- ¿Cuál será la diferencia entre la versión de Arcadia del Ultra 64 y la versión casera?
Los jugadores sentirán la misma experiencia al jugar ambas versiones, la misma velocidad y calidad en gráficas y sonido. Esta será la primera vez que los jugadores tendrán la misma calidad en Arcadia y en sus casas.

4.- Si la experiencia es entonces la misma ¿ Por qué se distribuirá primero la versión Arcadia?
El sistema casero del Ultra 64 estará listo al finalizar 1995.
La distribución en Arcadia de los dos primeros títulos del atractivo Ultra 64 (**Cruis'n USA** y **Killer Instinct**) representa sólo un sistema de preventa. Cada vez que un videojugador deposite su moneda dentro del monedero de uno de estos juegos, nosotros estamos creando otro jugador del Ultra 64 que se está informando de lo que él experimentará en su hogar a finales del 95. En los siguientes meses este mensaje lo captarán millones de videojugadores alrededor del mundo.

5.- ¿Cuál es la naturaleza de la unión que se ha anunciado con diferentes desarrolladores? ¿Por qué se escogió a ellos? ¿Tendrá el resto de la industria oportunidad de ver las especificaciones del sistema?
Cada una de las compañías que se ha escogido para desarrollar juegos en el Ultra 64 ha confirmado su afirmativa de crear verdaderos hits. Nintendo ha anunciado recientemente que **Alias Research** desarrollará un programa de herramientas 3D para programar juegos para el Ultra 64; estos programas se prepararán para licenciatarios seleccionados que aprovecharán al máximo las ventajas de la tecnología superior del Ultra 64.

6.- ¿Cuántos juegos (y de qué tipo) estarán listos para el lanzamiento de la versión casera del Ultra 64?
Aún no se ha determinado el número de juegos, pero es intención de Nintendo lanzar una amplia variedad de juegos originales que no se podrán encontrar en otros formatos. Estos juegos, bajo desarrollo de Nintendo y Licenciatarios seleccionados, aprovecharán al máximo las ventajas de la tecnología superior del Ultra 64.

7.- ¿Cómo se justifica la decisión de usar un sistema basado en cartuchos, cuando el resto de la industria se está moviendo hacia el CD-ROM?
Nosotros reconocemos las ventajas del CD-ROM en cuanto a capacidad de almacenamiento; pero esta tecnología también da grandes pausas en acceso de memoria para juegos de gran acción. Por otro lado, los cartuchos con un gran aumento en su capacidad de memoria permitirán la combinación de gráficos superiores, y acción sin pausas.

8.- ¿Cómo espera Nintendo vender su tecnología de 64 bit a un precio es considerablemente más bajo que el que los competidores le han asignado a sus equipos de 32 bit?
El chip especialmente diseñado por Silicon Graphics está siendo fabricado al menor costo posible; hecho logrado a través de la modificación de tecnología ya existente y que ha sido probada en el mercado. Pero hay que aclarar que esto no quiere decir que se vayan a usar desperdicios o comprar chips a mitad de precio, como otros manufacturadores lo están haciendo.
Y aún más; evitamos al jugador pagar inicialmente por un drive de CD-ROM que es bastante caro, con lo que se ahorra significativamente.

9.- Una de las compañías con las que se ha asociado Nintendo ha anunciado recientemente que el Ultra 64 se introducirá al mercado casero para el siguiente verano; ¿Es esto cierto?
El Ultra 64 será mostrado al público en junio del 95 y lanzado al final de este mismo año, aunque aún no hay una fecha exacta de su salida.

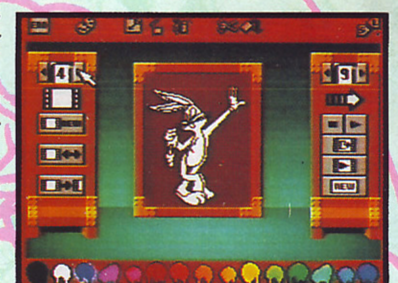
10.- ¿Creen ustedes que introducir su producto meses después que la competencia influirá en sus ventas?
Realmente no hay comparación entre nuestro producto de 64 bit con la competencia, que será de 32.
Nosotros creemos que la tecnología es superior y los juegos del Ultra 64 serán todo un éxito.

Ahora continuaremos con nuestro reporte de este CES viendo juego por juego:





Mezclando conceptos como el Cartoon Workshop y Mario Paint, aparece **Acme Animation Factory**. Este juego entra en el género de los "Edutaiment", aquí podrás realizar dibujos con pinceles de diferentes tamaños; dar animación a dibujos pre-creados, o si prefieres puedes crear los tuyos. También puedes componer algunas melodías. Para poder guardar todos tus trabajos el juego tiene batería. Este juego es ideal para los creativos que disfrutan con Mario Paint aunque al igual que el Fun'n Games en general tiene mejores cosas que éste. **SUNSOFT - SNES**



ACME ANIMATION Factory

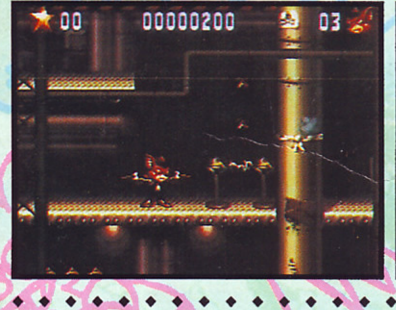


ADDAMS FAMILY VALUES

Este es uno de los juegos que repiten del anterior CES a éste. Como ya alguna vez te habíamos comentado, en este juego tú conduces al tío Fester (mejor conocido como tío Lucas) al rescate del pequeño Addams; éste es un extraño pero interesante juego de aventuras donde tendrás que resolver varios acertijos y recabar pistas para poder lograr tu objetivo. **OCEAN - SNES**

AERO THE ACRO-BAT 2

Después de que **Aero** pensó que había derrotado a Ektor y a su secuaz Zero, este maléfico personaje ha regresado en busca de venganza contra su enemigo. En esta ocasión Aero debe viajar a través del tiempo y el espacio para buscar a Edgar Ektor e impedir que cometa más maldades; para esto, Aero tiene como ayuda una caja mágica con la que podrá cambiar de lugar sin gran problema, pero debe tener mucho cuidado, pues ahora se enfrentará a nuevos y más terribles enemigos, como un misterioso personaje conocido como Alter Aero.



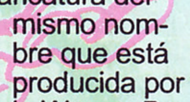


Esta nueva secuela tiene nuevos movimientos y más escenario con gran reto conservando la esencia básica del primer juego, pero con muchas mejoras. **SUNSOFT - SNES**

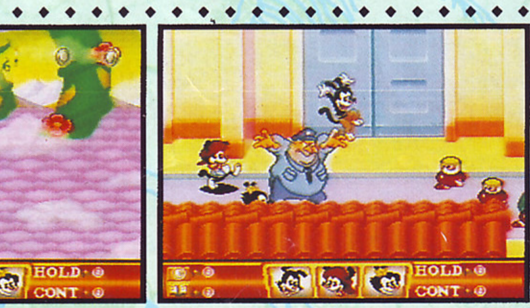
ANIMANIACS

Después de no haber mostrado nada muy relevante en el pasado CES, ahora Konami demostró algunos títulos interesantes como el de **Animaniacs**.

El juego está basado en la caricatura del mismo nombre que está producida por la Warner Bros. (muy al estilo de Tiny Toons Adventures). Aquí tú controlas a tres extraños personajes dentro de un estudio de televisión donde se la pasan causándole un gran dolor de cabeza al guardia.

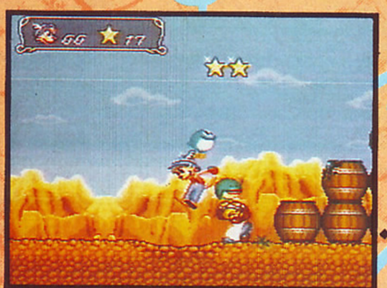








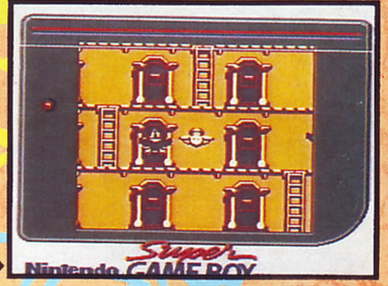
Dentro de este juego encontrarás una gran variedad de escenas donde deberás evitar todo tipo de líos o avanzar en dragones voladores, así que, como podrás ver, por variedad no para. Este juego estará listo a principios del próximo año. **KONAMI - SNES**



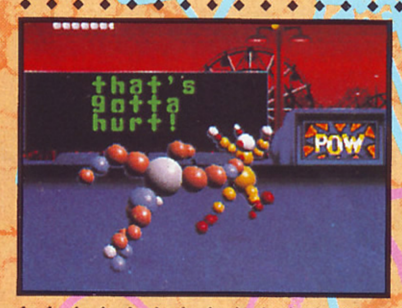
Ardy Lightfoot

Originalmente este juego iba a ser lanzado por ASCII, pero después de algunos extraños movimientos ahora será distribuido por Titus. En este título tú manejas a una ardilla con la increíble habilidad de poder correr a gran velocidad y dar grandes saltos. Además de esto, él cuenta con la ayuda de su mascota: una extraña mezcla entre pájaro y kirby. **TITUS - SNES**

Baby's Day Out



Baby's Day Out es un juego de Hi Tech que está basado en una película de reciente estreno en los Estados Unidos donde el héroe es un pequeño bebé que se pierde en la gran ciudad y es buscado por sus "cuidadores". En el CES sólo estaba en exhibición la versión de Game Boy, aunque la gente de Hi Tech prometió que este juego estará listo a finales de año también para SNES. **HI TECH - GB y SNES**



Ballz: Only the Rude Survive

Este es un extraño juego donde los personajes son seres con figuras humanoides hechos con pelotas. Estos seres pelean contra otros que están hechos de la misma forma en una arena que gira a 360º gracias al modo 7 del SNES.Este es un interesante concepto y es muy llamativo visualmente hablando. Sin embargo, alguien que esté buscando algo que no sea pelea se encontrará con una trama algo usada últimamente. **PF MAGIC - SNES**

Barbie Vacation Adventure

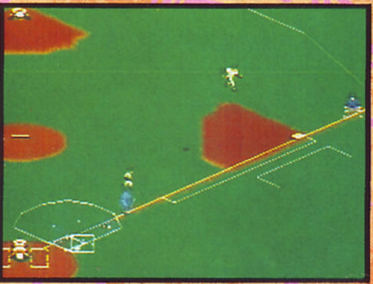


¡Un título más de **Barbie**!, pero esta vez es para el SNES. Ahora Barbie se prepara para vacacionar en diferentes partes de los Estados Unidos donde hará varias cosas según el lugar al que vaya, como nadar en busca de tesoros sumergidos, visitar una típica granja en el campo o pasar un día completo de aventuras en la feria. El juego, como se han de suponer, tiene dedicatoria especial para las pequeñas jugadoras. Sin embargo, algo que nos parece un poco injusto es que si la gran mayoría de jugadores de poca edad no son muy diestros con el control, los programadores le deberían poner un especial énfasis a la movilidad de estos juegos, que normalmente resultan ser muy difíciles de manejar. **HI TECH - SNES**

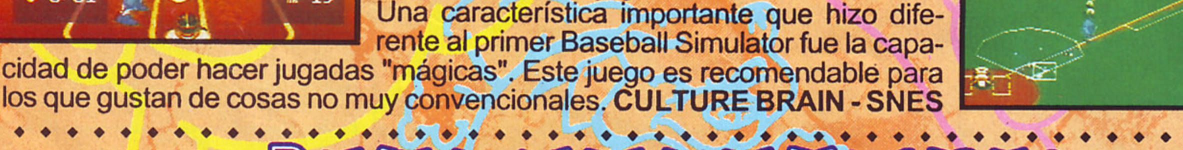




Baseball Simulator 2



Vaya, realmente fue una novedad en este CES encontrar una compañía que mostrara un juego deportivo que no fuera de soccer. Culture Brain para esta secuela ha aumentado el número de equipos que se pueden escoger, los estadios y los jugadores.
Una característica importante que hizo diferente al primer Baseball Simulator fue la capacidad de poder hacer jugadas "mágicas". Este juego es recomendable para los que gustan de cosas no muy convencionales. **CULTURE BRAIN - SNES**



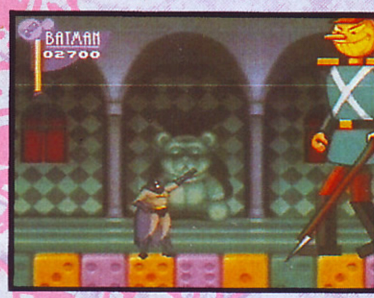
Batman: The Animated Series

¡Al fin!, después de algún tiempo de espera, Konami por fin prepara este juego basado en la caricatura del mismo nombre.
Al igual que en la serie, aquí el guardián de ciudad Gótica deberá luchar contra varios de sus temibles enemigos como el Joker, Poison, Ivy y Pengüin, entre otros.
Como ya es costumbre de una compañía tan buena como Konami, este juego es una muestra de

increíbles gráficos, música sacada directamente de la animación, la cual es excelente, así como efectos muy innovadores, como la pelea en la montaña rusa contra el Joker (espera a que lo veas). Es bueno ver que después de algún tiempo de que Konami no hacía nada, vuelva a la batalla. Pero esto no es todo, ya que si siguen leyendo les daremos una noticia que nos dieron y seguramente les causará mucha alegría a muchos. **KONAMI - SNES**





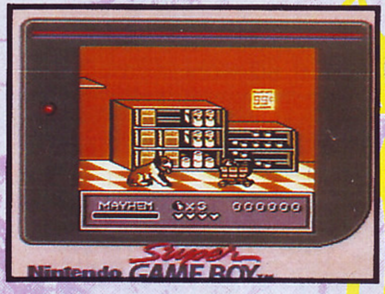


BEAUTY AND THE BEAST

Con el mismo retraso que la versión de SNES, aparece **Beauty and the Beast** para el NES. En esta versión, al igual que la del SNES, tú manejas a la Bestia, quien debe hacer todo lo posible por ganar el amor de Belle y así poder romper el hechizo que hay sobre él. **HUDSON SOFT - NES**



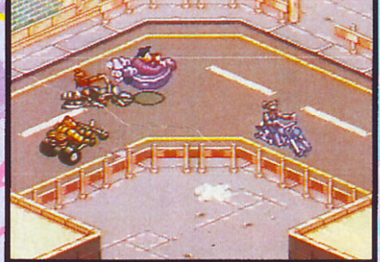
BEETHOVEN



Después de probar suerte en el SNES ahora **Beethoven**, ese gran perro, se prepara a entrar al mundo del Game Boy con un juego que lleva su nombre. Al igual que en la versión de SNES aquí el San Bernardo debe rescatar a sus cachorritos que se han perdido en lugares tales como una tienda de autoservicio, un parque, una bodega, etc. Tal como uno se puede imaginar, este es un juego para niños y niñas; sin embargo, sufre del mismo problema que el de Barbie, del que ya habíamos hablado. **HI TECH - GB**

BIKER MICE FROM MARS

Con un concepto muy similar al de Rock´n Roll Racing (pero con mejores gráficos y música menos repetitiva) aparece **Biker Mice from Mars**, de Konami. En este juego, inspirado en el comic del mismo nombre, tú manejas a un ratón motociclista quien debe competir contra varios de sus peores enemigos en diferentes circuitos. Como aquí todos los que compiten se odian, además de tratar de dejar comiendo polvo y smog a tu rival, también se te es permitido usar algunos pequeños trucos en contra de ellos para frenarlos y ganar posiciones. Este juego tiene buenos gráficos, y lleva una dedicatoria especial, para todos esos videojugadores que disfrutan de títulos como R.C. Pro-Am o el mismo RRR. **KONAMI - SNES**

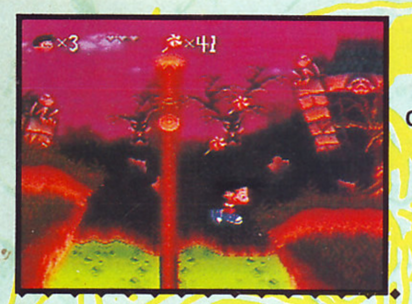




BLACKTHORNE

Blackthorne es un nuevo juego de Interplay con una historia y un concepto interesante en cuanto a desarrollo del juego (muy parecido a Out of this World y Flashback). Aquí tú conduces a un personaje con un pasado obscuro, que está en la búsqueda de las piezas perdidas de un amuleto llamado Lighstone, que se encuentran en poder de los secuaces de un sujeto conocido como Salrac. Gracias a la tecnología A.R.D.I. de Interplay, se logra un audio excelente en este juego que además tiene una magnífica animación. Así que ya saben los fans de Out of This World y Flashback: aquí viene un juego para ustedes. **INTERPLAY - SNES**





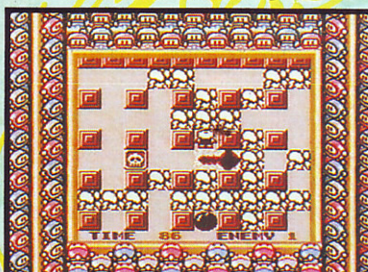
BOBBY'S WORLD

Cualquiera con televisión por cable podrá reconocer este juego por la caricatura de **"El mundo de Bobby"**, donde el protagonista es un pequeño niño con una imaginación más volátil que una nube. Siguiendo con la misma idea de la caricatura, aquí este pequeño niño se enfrentará a seres extraños que viven en los mundos que él imagina. Pero como él es el que se imagina las cosas también podrá ganar poderes que le ayudarán a luchar contra los "malos". **HI TECH - SNES**



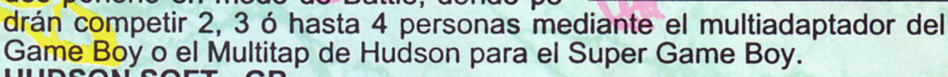
BOMBERMAN

Al fin los usuarios de Game Boy podrán disfrutar de este juego, que es una perfecta mezcla de acción y estrategia. Ahora **Bomberman** se



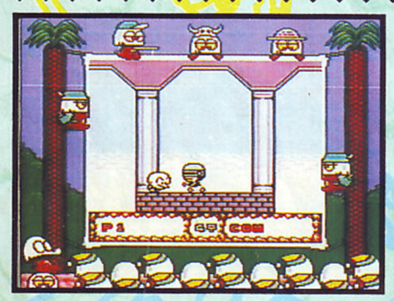


tendrá que enfrentar contra un nuevo enemigo llamado Mad Bomber, que se ha dado la tarea de ocasionar destrozos en Big City. Algo que hace interesante a Bomberman es que tendrás la posibilidad de poder jugar sólo en modo de history, o si prefieres, puedes ponerlo en modo de Battle, donde podrán competir 2, 3 ó hasta 4 personas mediante el multiadaptador del Game Boy o el Multitap de Hudson para el Super Game Boy.



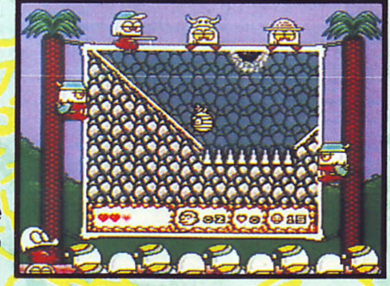


HUDSON SOFT - GB



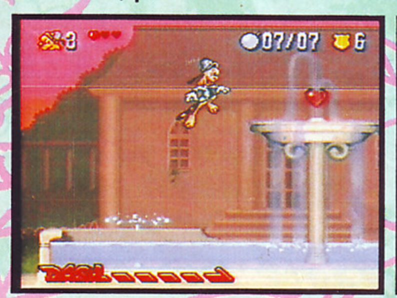
BONK'S REVENGE

Cuando Bonk creía que todo había vuelto a la normalidad, su archienemigo King Troll reaparece ahora con nuevos trucos, con los que pretende tomar venganza en contra de Bonk; uno de ellos es el de llevarlo a "paseo" por diferentes planetas dominados por las terribles hordas del King Troll; el modo de juego de **Bonk's Revenge** no varía mucho del primero, donde Bonk se deshace de sus enemigos a cabezazos, pero además de esto, él tiene muchos poderes nuevos como la capacidad de convertirse en Momia o volverse más fuerte cuando come carne. **HUDSON SOFT - GB**

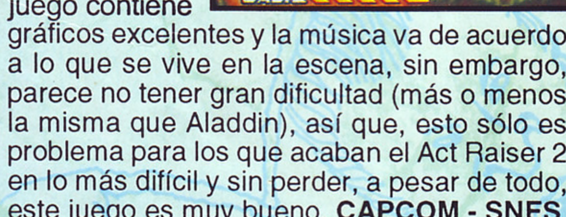


BONKERS

Este es uno de los juegos de la nueva ola de Capcom para esta segunda mitad del 94 y del que ya te habíamos dado un pequeño avance en nuestro anterior número; como policía de Tinsel Town, **Bonker** debe recuperar 3 piezas que fueron robadas del museo: El sombrero del hechicero, la lámpara del genio y la concha de las sirenas, para ello debe investigar y derrotar a sus enemigos a lo largo de 6 peligrosas escenas. Este juego contiene gráficos excelentes y la música va de acuerdo a lo que se vive en la escena, sin embargo, parece no tener gran dificultad (más o menos la misma que Aladdin), así que, esto sólo es problema para los que acaban el Act Raiser 2 en lo más difícil y sin perder, a pesar de todo, este juego es muy bueno. **CAPCOM - SNES**









BRAIN LORD

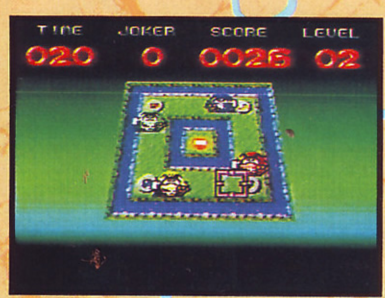
Si tú andas en busca de un juego de aventuras que te cueste trabajo terminar (aunque no lo crean, hay jugadores masoquistas), **Brain Lord** es la respuesta a tus plegarias; este juego, además de presentarse en formato de aventuras de "Top View" o "Vista de Arriba", te dará un gran reto, pues no sólo debes eliminar monstruos con tu espada, sino que además deberás resolver muchos acertijos y problemas, algunos sencillos pero otros muy difíciles.



ENIX - SNES



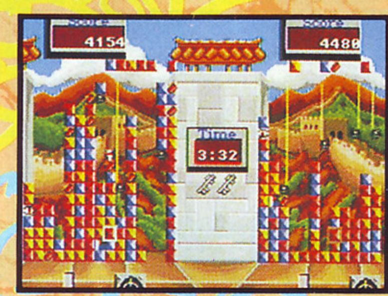




THE BRAINIES

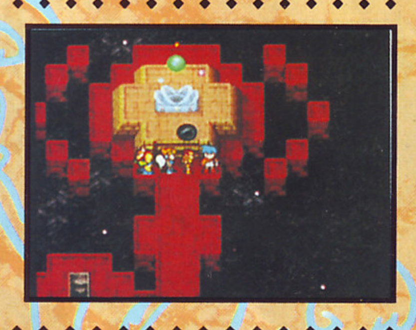
Y cuando creíamos haber visto todo en juegos de Puzzles, Titus presenta **The Brainies**, aquí tu misión es la de llevar a un Brainie que es un ser peludo y redondo que se ve tierno (hasta que ves el arte en la caja del cartucho); ellos son de diferentes colores y el objetivo del juego consiste en llevar a estos peludos amigos a lugares con una marca del mismo color del Brainie, pero debes ver muy bien cómo lo vas a hacer, pues si no lo ubicas correctamente puedes estorbar a los demás; este juego presenta un concepto algo novedoso pero no causa mucha emoción el jugarlo. **TITUS - SNES**





Break Thru! demuestra que los juegos Puzzle llegaron para quedarse (o de qué otra forma te puedes explicar que sigan saliendo), al jugar Break Thru! empiezas con varios cuadritos de colores que podrás eliminar al encontrarse 2 ó más cuadros del mismo color únicamente en forma vertical u horizontal. Mientras desaparecen caerán otros. Esto lo harás con un tiempo límite pues la meta del juego es hacer la mayor cantidad de puntos, Este juego es para uno o dos jugadores. PD: Es del creador de Tetris. **SPECTRUM HOLOBYTE - SNES**

BREATH of FIRE

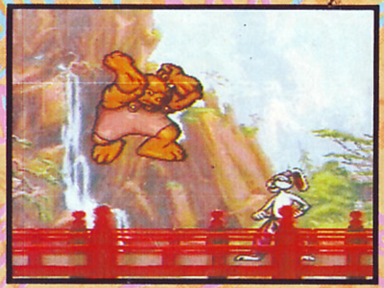


Otra compañía que despierta de un largo letargo es Square, cuestión bastante aplaudida por los que gustamos de los R.P.G. Breath of Fire es un juego que originalmente fue lanzado en Japón por Capcom y donde tú conduces a un joven guerrero y su peculiar grupo en una misión para liberar su tierra del mal que la acecha. Este es un juego bastante largo y con muchas cosas secretas que descubrir. **SQUARE SOFT - SNES**







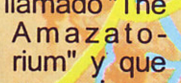


Después de que en pasados CES la consigna era ver quién sacaba un juego de pelea que fuera mejor que SFII, ahora parece que es la de ver quién saca el juego de pelea con nuevos conceptos: **Brutal** es una muestra de ellos. Un extraño personaje conocido sólo como el Dalí Llama ha reunido a diferentes peleadores para buscar entre ellos a un digno aspirante al título del más fuerte, entre estos peculiares personajes podemos encontrar a Kung Fu Bunny, Prince Leon, Ivan Bear, Kendo Coyote y Foxy Roxy sólo por mencionar algunos; aunque en temática este juego no aporta mucho, los gráficos son buenos, sólo cabe esperar que la movilidad no sea mala pues ese es un problema común, en muchos juegos de este estilo. **CYBER SOFT - SNES**

BUBSY II™



Cuando las cosas parecían haber vuelto a la normalidad en la vida de Bubsy, sus queridos sobrinos Terry y Nephew Terry se han extraviado en un centro de diversiones que está a punto de abrir, llamado "The Amazatorium" y que es un inmenso centro de "Realidad Virtual" donde el visitante podrá experimentar toda clase de sensaciones como nadar en ríos llenos de cocodrilos o volar rodeado de peligrosas aves. **Bubsy II** tiene 30 escenas donde este héroe deberá buscar a sus sobrinos perdidos; como es costrumbre en todas las secuelas, Bubsy tiene nuevas habilidades, poderes y armas que le ayudarán a deshacerse de cuanto bicho -más real que virtual-se atraviese en su camino. **ACCOLADE - SNES**

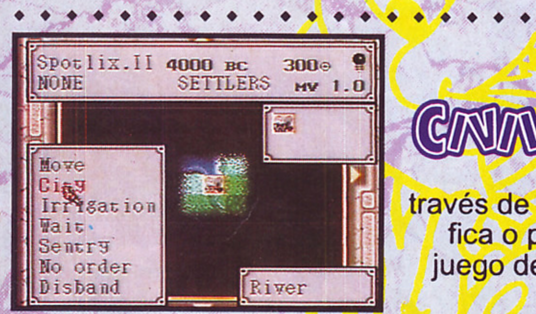






Cannondale Cup

Cannondale Cup le da un giro interesante a los juegos de carreras, pues aquí en lugar de manejar un bólido F-1 te subes a una superbicicleta con la que debes competir contra otros ciclistas en circuitos muy difíciles. En cualquier momento alguno de los contrincantes querrá sacarte del camino y también deberás estar muy atento pues se te cruzarán ocasionalmente estorbos como abuelitas, perros y otras cosas. **ASC - SNES**



Captain Commando

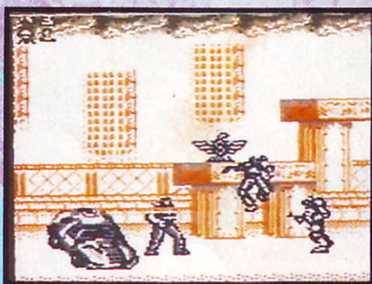
No todo en este CES fueron buenas noticias, esto lo decimos porque en la información que nos proporcionó Capcom para nuestro anterior número, nos dijeron que este juego sería para 3 jugadores simultáneos pero al parecer se arrepintieron y sólo será para dos; de todas formas prometieron que ésta será una buena traslación, cosa que no pudimos comprobar pues la versión que mostraron estaba aún en fase preliminar (aunque claro!, no deberíamos dudar de "el rey" de las conversiones). **CAPCOM - SNES**

Civilization

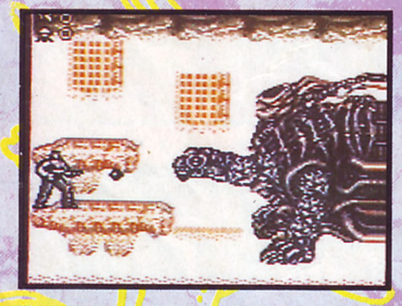
Si alguien tiene computadora seguramente ha jugado o ha oído hablar del **Civilization**; aquí tu objetivo es escoger alguna de las varias culturas antiguas y hacerlas florecer a través de los años; determinando si tu civilización será guerrera, científica o política, el juego termina hasta que los mandes al espacio. Un juego de estrategia muy al estilo de Sim City. **MICROPROSE - SNES**

Contra -The Alien Wars-

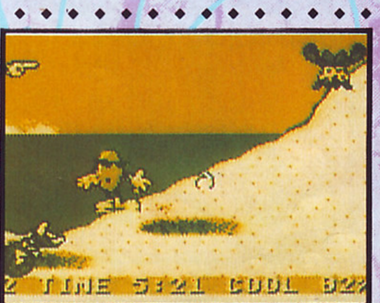




Konami en este CES decidió hacer una adaptación de su súper juego Contra III de SNES para GB (aunque nosotros hubiéramos preferido que fuera un contra totalmente nuevo, pero de todas maneras es bienvenido); la historia ya la conocen: la organización Red Falcon ha regresado en busca de venganza, pero en lugar de eso se encontraron con el Equipo Contra que tendrá que deshacerse de esta amenaza de nuevo. Esta adaptación, aunque no la hizo Konami, es muy buena y captura el espíritu del juego de SNES y todo aquel que lo haya jugado estará de acuerdo con nosotros que es un juegazo (como dato curioso les podemos decir que la adaptación la hizo Factor 5, los mismos que programaron el Super Turrican). **KONAMI - GB**







También basándose en el juego de SNES del mismo nombre Virgin ha decidido crear la adaptación del juego **Cool Spot** para Game Boy; al igual que en el juego de SNES aquí Spot debe liberar a varios de sus amigos que se encuentran atrapados y dispersos en diferentes escenas. La versión de Game Boy tiene la misma animación increíble, que caracteriza a todos los juegos de Virgin. **VIRGIN - GB**



Crazy Chase

Dentro de los juegos más innovadores que encontramos en este CES está **Crazy Chase**. En este juego tú manejas a Kid Klown, el "héroe de la compañía", el cual debe rescatar a la princesa Honey que ha sido secuestrada por un maligno Payaso. Para poderla rescatar, Kid Klown debe correr por varias escenas hacia la bomba que está al final e intentando llegar antes que la mecha, (¡cómo que la historia y el desarrollo del juego, no tienen nada que ver!, ¿o sí?). Nada en esta vida es fácil y en los videojuegos menos, Kid Klown se encontrará en su camino con múltiples obstáculos que harán más difícil su misión. **KEMCO - SNES**

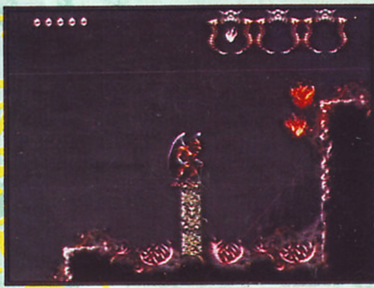
Daze Before Christmas



No crean que todo con Santa Claus siempre está bien, en esta navidad se ha metido en problemas laborales con los enanos y para colmo de males alguien ha perdido los juguetes para navidad así que el trabajo de recogerlos y entregarlos se le ha cargado a Santa. **Daze Before Christmas** entra en la categoría de los típicos side scrolling donde corres y saltas sobre los enemigos y al final te enfrentas con enormes jefes; Sunsoft esta planeando lanzar este juego en Diciembre lo que lo haría el único juego con temática navideña para aprovechar la temporada. **SUNSOFT - SNES**

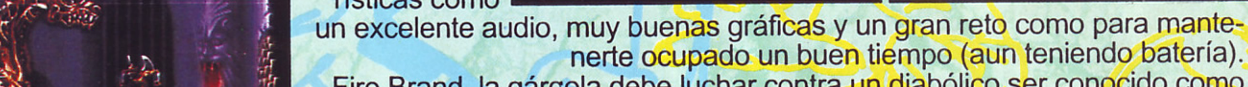


Demon's Crest™



Nosotros en Club Nintendo creemos que éste es uno de los mejores juegos que se exhibieron en el show, ya que reúne importantes características como un excelente audio, muy buenas gráficas y un gran reto como para mantenerte ocupado un buen tiempo (aun teniendo batería). Fire Brand, la gárgola,debe luchar contra un diabólico ser conocido como Phalanx quien ha robado las joyas de la corona de los demonios; para esta misión Fire Brand podrá transformarse en diferentes monstruos con algunas de las joyas que irá encontrando y que le servirán para explorar nuevas áreas en cada una de las escenas. **CAPCOM - SNES**

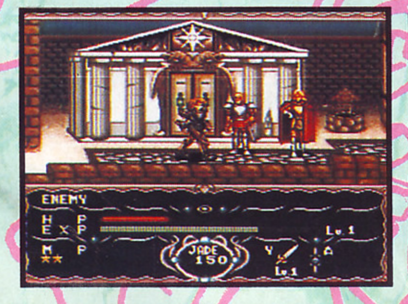




Double Dragon V -The Shadow Falls-

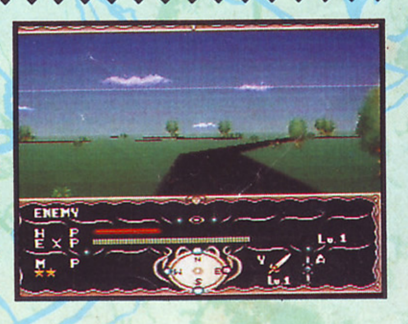
Utilizando a los personajes de la serie de T.V., Williams se prepara a sacar un juego más de **Double Dragon** pero saliéndose un poco de la temática original de los anteriores. Los hermanos Lee y otros peleadores se han reunido para luchar entre ellos y así buscar a alguien lo suficientemente bueno para enfrentarse a jefe Shadow; éste es un típico juego de pelea donde los personajes tienen diferentes habilidades y poderes especiales que seguramente pasará sin pena ni gloria como muchos del género. **WILLIAMS ENTERTAIMENT - SNES**





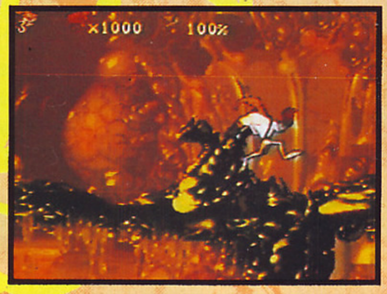
Dragon View

Aunque con otro nombre **Dragon View** es la secuela de Drakkhen, aunque a diferencia del primer juego Dragon View no sólo utiliza la perspectiva de 3D que caracteriza a Drakkhen sino que aquí también se usa una perspectiva en "Side scrolling" con lo que en Dragon View tenemos un juego que mezcla las características de R.P.G y acción.



Dragon View presenta un gran reto para los jugadores que deben buscar diferentes implementos escondidos para luchar contra enemigos cada vez más poderosos, en este juego podrás tener 3 archivos distintos. **KEMCO - SNES**

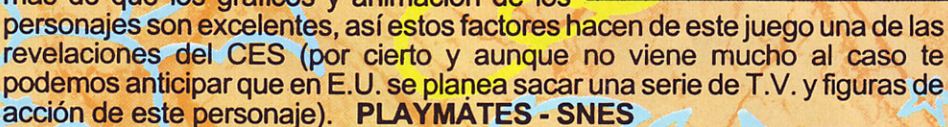
EARTH WORM JIM



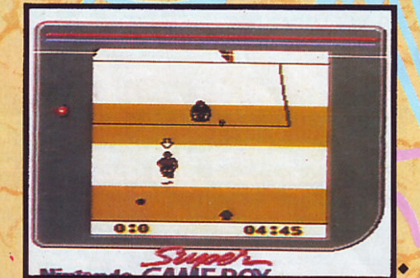
Quizá tú hayas oído de súper héroes raros pero ninguno como **Earth Worm Jim**, quien era un típico gusano de tierra hasta que un misterioso traje caído del espacio le dio súper poderes (y claro, la habilidad de pensar), ahora deberá enfrentarse al dueño del traje quien lo quiere para fines no muy sanos que digamos.



Aunque la temática suene un poco rara este es un juego con mucha variedad y acción, además de que los gráficos y animación de los personajes son excelentes, así estos factores hacen de este juego una de las revelaciones del CES (por cierto y aunque no viene mucho al caso te podemos anticipar que en E.U. se planea sacar una serie de T.V. y figuras de acción de este personaje). **PLAYMATES - SNES**

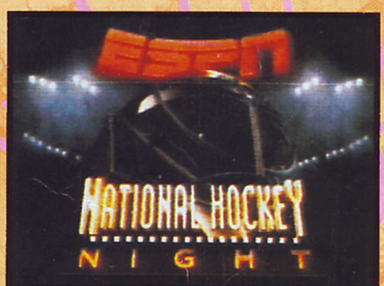


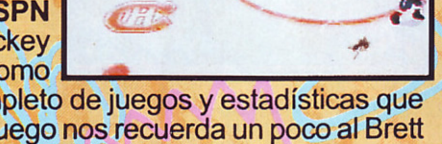
ELITE SOCCER



¿Otro juego de soccer?, lo bueno de éste es que es para Game Boy donde no hay muchos. **Elite Soccer** ha sido desarrollado por Rage Software y para una rápida definición te diremos que ésta es la versión del "Road to Glory" de Atlus pero para Game Boy; al igual que en el R.P.G esta versión viene con varios equipos internacionales de entre los que podrás elegir uno para jugar en los muchos modos que tiene este juego. **GAMETEK - GB**

ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT





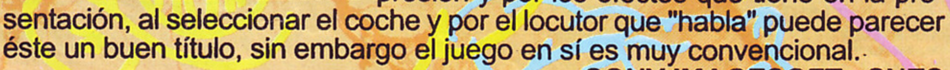
Después de haber sacado ya un título con la licencia de la ESPN (conocida cadena deportiva de TV por Cable) Sony ha decidido que, uno no es ninguno, y ya prepara otros 3 títulos de diferentes deportes, el primero es el **ESPN National Hockey**; este es un título de Hockey que se preve tenga muchas opciones como gran cantidad de equipos, calendario completo de juegos y estadísticas que se vayan acumulando, la perspectiva del juego nos recuerda un poco al Brett Hull Hockey de Accolade. **SONY IMAGESOFT - SNES**

ESPN SPEED WORLD RACING

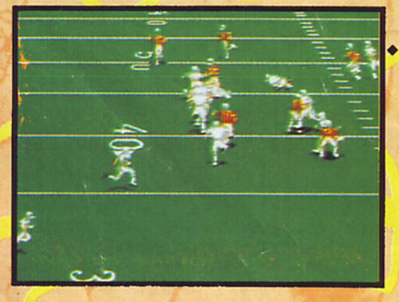


Una característica de los juegos de Sony y ESPN es que los nombres están basados en programas o eventos que cubre normalmente esta cadena de televisión; en este juego tú compites en carreras de autos en todas las pistas de los E.U. y por cada victoria puedes ir mejorando tu vehículo (el juego es para 1 ó 2 personas simultáneas). Aunque a primera impresión y por los efectos que tiene en la presentación, al seleccionar el coche y por el locutor que "habla" puede parecer éste un buen título, sin embargo el juego en sí es muy convencional. **SONY IMAGESOFT - SNES**





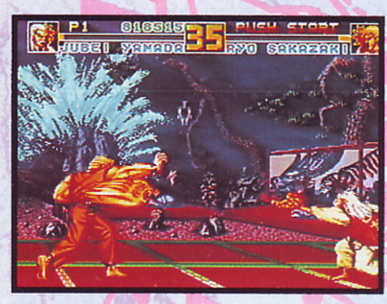
ESPN SUNDAY NIGHT NFL



No sabemos si será nuestra imaginación o estas características ya las habíamos oído en otros juegos. **ESPN Sunday Night NFL** es un juego que incluye a todos los equipos de la NFL, tiene muchas jugadas ofensivas y defensivas para escoger y puedes jugar la temporada com-

pleta o jugar contra un amigo; pero no sólo las opciones nos parecieron convencionales, el modo de juego también es muy parecido a otros juegos del mismo género que aunque tenga un efecto de escala muy similar al usado en Goal 2 no impresiona mucho que digamos.

SONY IMAGESOFT - SNES





Con nuevos personajes, nuevos golpes y más secretos Takara prepara **Fatal Fury Special** para el SNES, además de incluir a algunos personajes que aparecieron en el primer Fatal Fury como Tung Fu Rue, Duck King o el mismísimo Geese Howard,tiene mejorías técnicas, un ejemplo de ello es que el audio será en Dolby Surround con lo que se mejorarán los BGM ya existentes.

Aunque se pensaba que la salida de este juego no tardaría mucho, en el stand de Takara nos enteramos que FFS aparecerá hasta enero del '95, esperemos que valga la pena esperar. **TAKARA - SNES**



Hablando de características e historias similares en videojuegos aquí tenemos otra (y estamos seguros que no es nuestra imaginación): Hay 9 peleadores de diferentes partes del mundo, escoge 1 y prepárate a luchar para ganar el campeonato mundial, pero antes deberás derrotar a un extraño peleador conocido como Karnov. Cada peleador tiene varios movimientos especiales que te permitirán poner fin a las intenciones de victoria de tus rivales. **Fighter's History** es un juego que no innova gran cosa dentro del género de pelea y que sólo está recomendado para fans de hueso colorado; algo bueno de la versión de SNES es que tiene movilidad decente (que es mejor de lo que esperábamos). **DATA EAST - SNES**



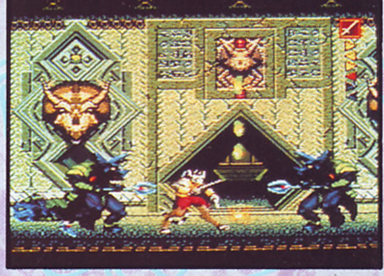


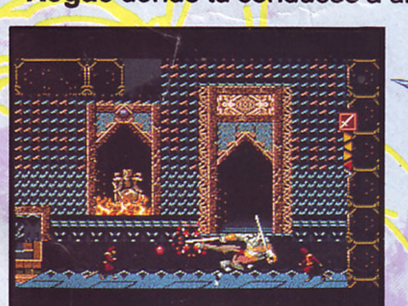


Después de tenernos bastante tiempo esperando una secuela de este excelente R.P.G.,al fin Square anunció que **Final Fantasy III** aparecerá en noviembre, este título es el que en Japón se conoce como F.F. VI y el cual es un juego con gráficos excelentes, música fuera de serie y una historia aun más interesante que la del F.F. II; algo que nos hizo creer que este juego estará listo para la fecha prometida es que aunque tiene poco tiempo de haber salido en Japón, la traducción al inglés ya esta casi terminada. **SQUARE SOFT - SNES**



Cuando se trata de buscar algo "nuevo e innovador" hay varias alternativas, por ejemplo, mezclar géneros como la ciencia ficción, la acción y la aventura tal como sucede en **Fire Team Rogue** donde tú conduces a un equipo de combate con cinco personas que deben salvar de la destrucción no a un mundo sino a una galaxia completa conocida como "Spiral Arm". Nosotros no tuvimos la oportunidad de probar por mucho tiempo este juego, pero según cuenta la gente de Accolade este es un juego que mantendrá a los videojugadores atentos gracias al desarrollo de su historia y que jugarán horas y horas para poder terminar. **ACCOLADE - SNES**







FIRST QUEEN

¡Vaya, que este CES estaba lleno de contrastes!, apenas te acabamos de decir que Square casi en 4 meses termina la traducción de F.F. III y desde el pasado CES que Culture Brain prometió lanzar este juego de estrategia no lo ha hecho; bueno, no hay que ser muy duros pues este juego necesita de un gran equipo para lograrlo, sin embargo, sigue en pie la promesa de sacarlo en América.
CULTURE BRAIN - SNES

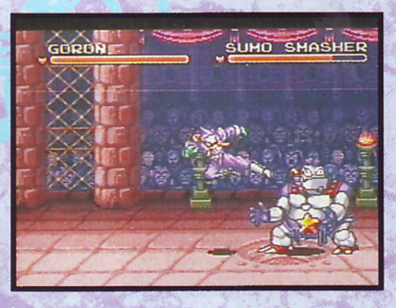
THE FLINTSTONES



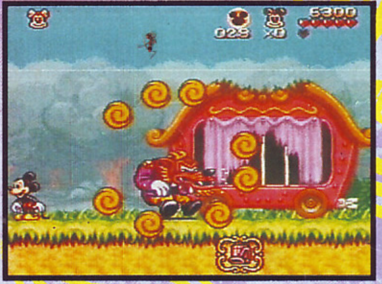
Como es del dominio público, Ocean y su política de comprar derechos de películas exitosas y hacer el videojuego rinde frutos de nuevo con la película de **los Picapiedra**. Como se ha vuelto costumbre en ellos tratan de adaptar lo mejor posible la historia de la película al videojuego y hacen un título con muy buenos gráficos pero con un "game play" algo malón, sólo nos resta esperar que algún día corrijan su camino, inclusive puede ser con este juego pues aún está en una fase muy preliminar. **OCEAN - SNES**



GALACTIC DEFENDERS

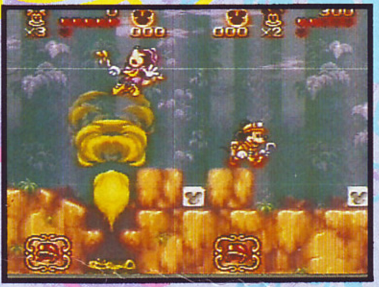


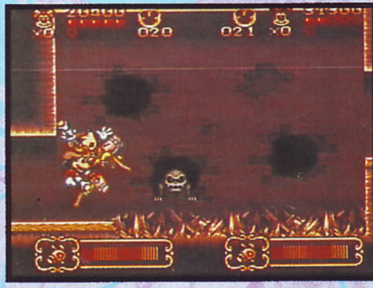
Galactic Defenders no es otra cosa más que la secuela del Super Ninje Boy que apareció aproximadamente hace un año; siguiendo con la misma onda que el anterior juego, tú manejas a dos pequeños hermanos (Jack y Ryu) quienes protegen al país de Chinaland de los muchos peligros que le acechan, el juego se sigue desarrollando en escenas de acción, de R.P.G., y ahora se le ha agregado un modo de versus del típico estilo SF. Aunque del primer juego a éste se mejoró mucho la movilidad aún sigue dejando mucho que desear. **CULTURE BRAIN - SNES**



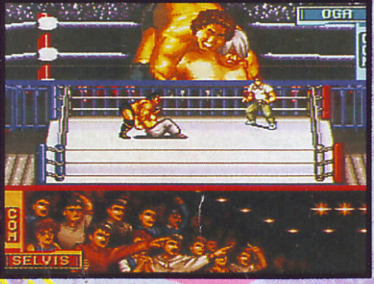
THE GREAT CIRCUS MISTERY

Esta secuela del Magical Quest ahora permitirá a jugadores y jugadoras unir fuerzas para buscar quién se encuentra detrás del misterio de la desaparación del circo utilizando a los conocidísimos personajes de Disney: **Minnie y Mickey Mouse**. **The Great Circus Mistery** ofrece a los jugadores el mismo concepto del anterior juego donde avanzas por diferentes escenas, conforme terminas las primeras obtienes trajes que te son de mucha ayuda; pero el cambio drástico está en la modalidad de 2 jugadores pues además de que se pueden ayudar deben cuidarse de no hacer perder a su compañero. Con mejores gráficos y sonidos, éste es un muy buen juego a esperar para este '94. **CAPCOM - SNES**



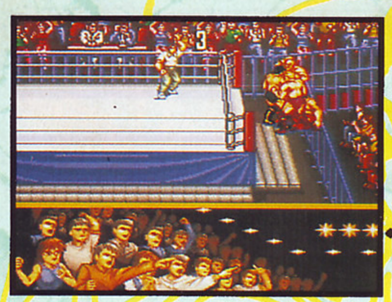






HAMMERLOCK

Uno de los terrenos que le hacía falta explorar a Jaleco en lo que a juegos de deportes se refiere, era la lucha libre, pero con **Hammerlock** ese pequeño detalle queda olvidado. Este es un juego con un concepto muy parecido a uno de lucha libre de Tecmo que salió para el NES hace tiempo donde en el ring puedes ver

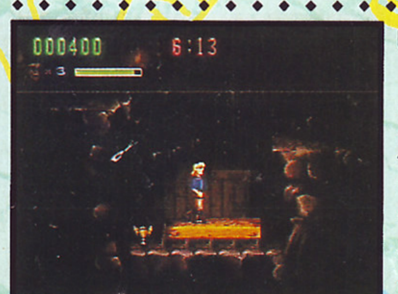


a tus peleadores pero cuando haces llaves, movimientos o golpes espectaculares aparecen cinemas displays donde ves la acción, este juego tiene muchísimos más cinemas que el de Tecmo, además permite competir a 1,2,3, ó hasta 4 jugadores al mismo tiempo. Aunque en sí el juego mismo no sea la gran cosa esto se nos hace un interesante experimento en cuanto al uso de los cinemas displays se refiere.
JALECO - SNES

HOME IMPROVEMENT

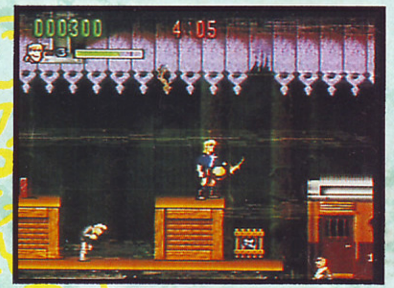


Aun cuando este juego se encuentra desarrollándose, está basado en una serie de televisión que se transmitió hace algún tiempo. Aquí el héroe es un conductor de un programa de televisión, todo iba bien hasta que alguien robó unos planos de herramientas secretas, así que él decide buscar a los ladrones en todos los sets del estudio. Al desarrollarse la acción en diferentes sets no esperes encontrarte otras armas que no sean engrapadoras, taladros o perforadoras. **ABSOLUTE - SNES**



THE HURRICANES

Gracias a la pasada copa del mundo en E.U. aparecieron una enorme cantidad de juegos de soccer pero ninguno como **The Hurricanes**, ya que éste es un juego de aventuras con los personajes de una caricatura que se transmite en E.U. En Hurricans tú controlas a un personaje que debe explorar diferentes escenas donde obviamente se encontrará con diferentes peligros y dificultades que deberá combatir con un ¡súperpoderoso balón! que si no ocupas correctamente lo poncharás y quedarás indefenso por algunos segundos. Aunque el tema y modo de ataque del héroe son diferentes a lo antes visto, la escencia del juego sigue siendo muy parecida a otros "side scrolling". **U.S. GOLD - SNES**





THE INCREDIBLE HULK

Al parecer resulta un buen negocio hacer videojuegos con personajes de Comics, ahora U.S. Gold prepara un juego con el famoso monstruo verde **Hulk**. Su misión es la de acabar con muchos de sus enemigos más notables como Leader, Rhino y Abomination. En cada misión Hulk aparece al principio de una gran escena llena de peligros y cuartos secretos, él tiene que buscar la salida para poder avanzar a la siguiente. El personaje tiene muchos movimientos y animaciones con lo que pretende hacer un buen juego. **U.S. GOLD - SNES**

ITCHY & SCRATCHY

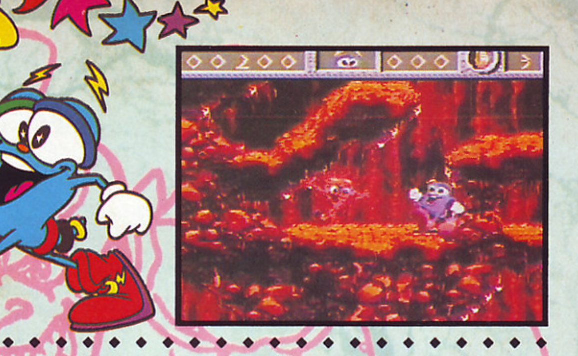


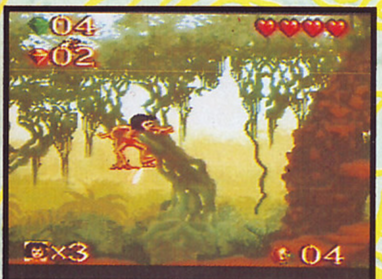
Una de las licencias que Acclaim más ha sabido aprovechar ha sido la de los Simpsons sacando juegos de casi todos los personajes de la serie de T.V. (así como están las cosas no sería raro que al rato salga un juego llamado "Moe's Bar Madness", o algo por el estilo). En este juego tú revives algunas caricaturas de estos "tiernos personajes" tomando el rol de Itchy, quien como es su costumbre, le hará la vida imposible a Scratchy. **Itchy & Scratchy** entra a la categoría de los juegos que más tiempo han llevado en su desarrollo (ya casi un año) y que al parecer ya estará listo ¡al fin! para estos meses. **ACCLAIM - SNES**

IZZY'S OLYMPIC QUEST

¡Hey! los 3 juegos que presentó U.S. Gold en este CES aparecieron casi ligados. Aunque parece un poco prematuro esta compañía presentó en este CES el juego con la mascota oficial de los juegos olímpicos

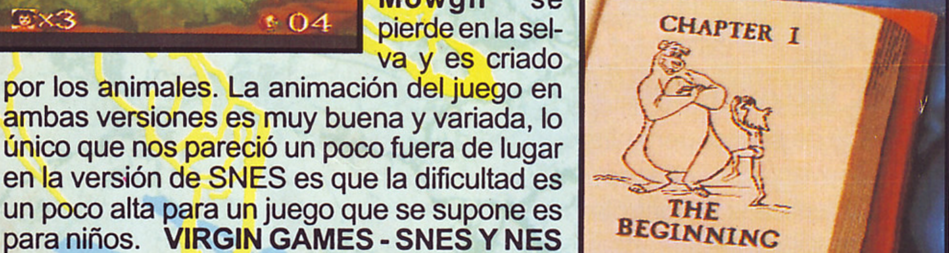
que se llevarán a cabo en el '96 en la ciudad de Atlanta; como uno se puede imaginar el juego estaba muy prematuro en su desarrollo pero, según se supone, **Izzy** deberá avanzar por 5 niveles representados por los aros olímpicos (tierra, aire, fuego, agua y magia) para poder llegar a los juegos olímpicos antes de que éstos empiecen.
U.S. GOLD - SNES





JUNGLE BOOK

Uno de los problemas de mostrar un juego desde que está muy preliminar es que, aunque tome el tiempo normal de su desarrollo, parece que se ha retrasado mucho, tal es el caso de este juego para ambas versiones que al igual que el de Itchy & Scratchy del que comentamos anteriormente ya está muy próximo a salir. Como ya hemos comentado, el juego está basado en la clásica película de Disney donde un niño de nombre **Mowgli** se pierde en la selva y es criado por los animales. La animación del juego en ambas versiones es muy buena y variada, lo único que nos pareció un poco fuera de lugar en la versión de SNES es que la dificultad es un poco alta para un juego que se supone es para niños. **VIRGIN GAMES - SNES Y NES**









JUSTICE LEAGUE

Si te es difícil imaginarte a diferentes superhéroes de DC peleando entre ellos o también contra algunos de sus rivales para lograr destacar como el mejor superhéroe, espera a ver el juego que tiene Sunsoft bajo la manga. Tomando a algunos personajes de su nueva licencia y agregándole a cada uno golpes y movimientos especiales que vayan de acuerdo a su personalidad, Sunsoft planea lanzar este nuevo juego del género de pelea para principios del siguiente año; dar una opinión de este juego es muy aventurado pues aún está en desarrollo. **SUNSOFT - SNES**

KING ARTHUR AND THE KNIGHTS OF JUSTICE



Sigue en pie el proyecto de Enix de lanzar este juego que se prometió desde el CES pasado y que toma su historia de una serie de televisión. La trama del juego se basa en las aventuras que corren cada uno de los caballeros de la famosa mesa redonda. Para abandonar la línea que ha caracterizado a los juegos de esta compañía **King Arthur** es un juego de aventuras tipo Zelda o Gaia y para cada diferente misión tendrás la posibilidad de elegir a 2 personajes diferentes. **ENIX - SNES**



LESTER THE UNLIKELY II

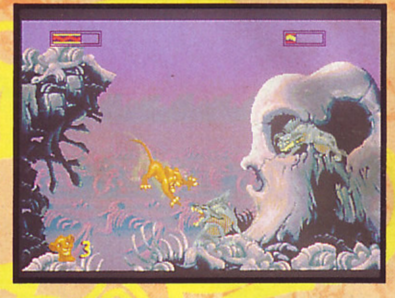
Vuelve uno de los héroes más carismáticos, con más carácter y una increíble musculatura: **Lester**; pero la pregunta obligada es ¿por qué? Después de salvar una aldea en la jungla y rescatar a una preciosa nena, Lester regresa por más y aunque todavía no sabemos por qué o para qué, de lo que sí estamos enterados es que el juego seguirá conservando la misma línea en los gráficos, sólo esperamos que lo mejoren en movilidad y dinámica del juego, pues eran terribles estos aspectos en el primer juego.
DTMC - SNES




CLUB
Nintendo®
¡El Secreto del Poder!


KONAMI
LETHAL ENFORCERS
CHINA RESTAURANT
CLUB
Nintendo®





Disney's THE LION KING

Nuestra duda para este CES era quién de los licenciatarios iba a ser el elegido por Disney Software para obtener la licencia de **"The Lion King"** y la noticia es que Virgin resultó ser el licenciatario elegido: como es de suponerse, el juego estará basado conforme a la historia de la película, donde acompañas a Simba desde que es un cachorro hasta que se convierte en un rey adulto y tiene que enfrentar a su temible tío Scar para reclamar su puesto como monarca absoluto. La animación de este juego es excelente (hay más de 2000 frames de animación para los personajes del juego que fueron hechas por los mismos dibujantes del film) y la música está directamente sacada de la película; este título tendrá 24 megas de memoria y se espera esté listo para diciembre.





VIRGIN - SNES





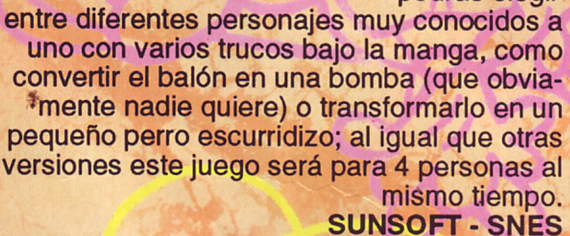


Tomando el concepto del juego NBA Jam y uniéndolo con los personajes de los Looney Toons (Sunsoft, una de nuestras compañías favoritas para ganar el título de los que mejor explotan sus licencias), la gente en Sunsoft ha creado el juego **Hoop it up!** a diferencia de otros juegos que también han explotado este tema Hoop it up! tiene muchos detalles que lo hacen tomar giros insospechados y muy divertidos; para empezar una de sus características es que podrás elegir entre diferentes personajes muy conocidos a uno con varios trucos bajo la manga, como convertir el balón en una bomba (que obviamente nadie quiere) o transformarlo en un pequeño perro escurridizo; al igual que otras versiones este juego será para 4 personas al mismo tiempo.

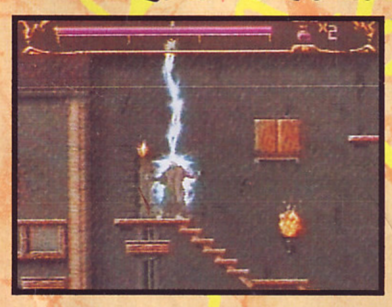
SUNSOFT - SNES





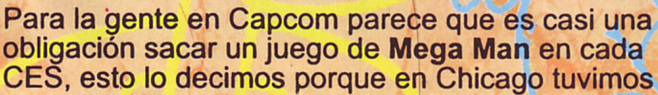


MARY SHELLEY'S FRANKENSTEIN





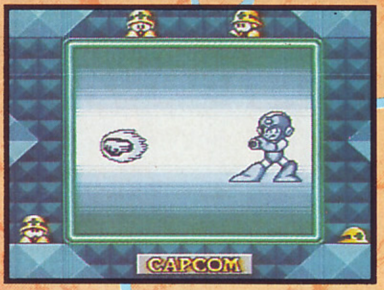
Como es costumbre, una película de la que se espera un gran éxito siempre viene acompañada por un videojuego que si no es de Ocean es de Sony; basándose en la adaptación cinematográfica de la obra de Mary Shelley, Sony prepara un juego donde el protagonista es este incomprendido ser creado por la mano humana y que debe luchar contra la gente que quiere dañarlo; el estilo del juego de lado y el tipo de gráficos nos recuerda un poco el juego de Drácula. **SONY IMAGESOFT - SNES**



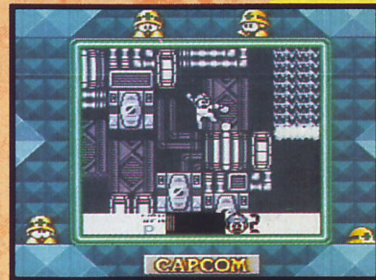
MEGA MAN V

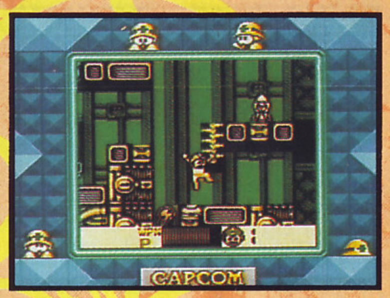


Para la gente en Capcom parece que es casi una obligación sacar un juego de **Mega Man** en cada CES, esto lo decimos porque en Chicago tuvimos la oportunidad de checar 2 juegos nuevos de este personaje que se suman a los anteriores (eso sí que es popularidad); a diferencia de anteriores versiones de Mega Man para G.B., aquí los personajes son completamente nuevos y no reciclados de las versiones de NES; estos robots provienen de diferentes partes



del sistema solar y reciben el nombre del planeta del que vienen (Tierra, Mars, Mercury) para esta nueva batalla Mega Man le da un pequeño descanso a Rush y ahora se hace

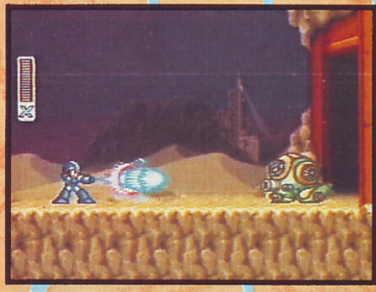


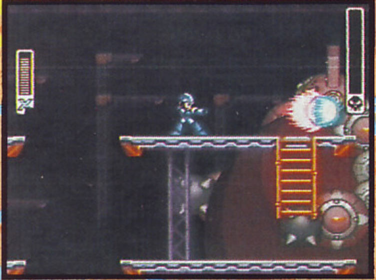




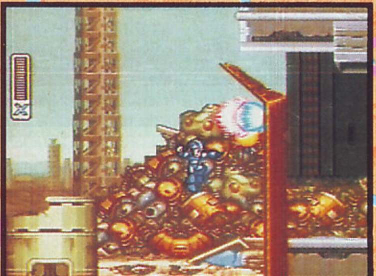
acompañar de un gato llamado "Tango".
CAPCOM - GB

MEGA MAN X²





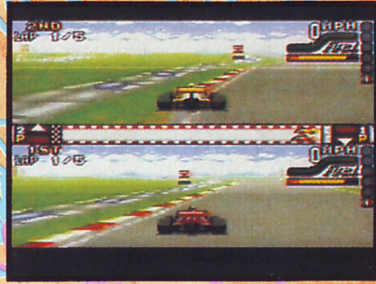
Al terminar el juego de Mega Man X, Sigma amenaza con regresar a vengarse pero nosotros no esperábamos que lo hiciera tan rápido; Capcom en este CES exhibió una versión muy preliminar de esta Mega Secuela pues sólo tenía 2 escenas.
Aunque todavía no se dan noticias de la historia que tendrá este juego, sí se anunció que **Mega Man X²** vendrá con un chip especial que servirá para mejorar las gráficas del juego; fuera de eso, no hubo más noticias alrededor del mismo que se espera sea lanzado al mercado a finales de este año o principios del '95. **CAPCOM - SNES**





MICHAEL ANDRETTI INDY CAR RACING





No sabemos si a ustedes, pero a nosotros nos pareció un poco raro encontrar un juego de carreras en el Stand de una compañía que solamente presenta juegos de "Puzzles", pero no crean que por eso **Indy Car Racing** es un mal juego. En este título podrás competir en diferentes circuitos de E.U. en donde se corre en esta categoría; puedes competir solo o con otra persona simultáneamente.
BULLET PROOF - SNES

MICKEY MANIA

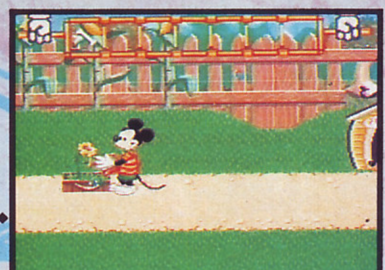


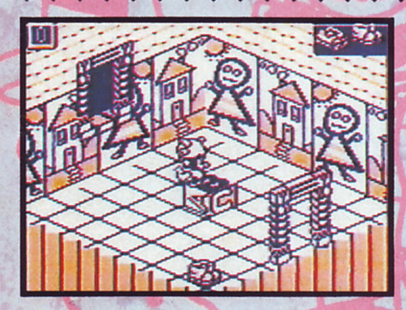
Aún no entendemos cómo una compañía puede llegar a crear juegos tan extremistas: unos muy buenos y otros muy malos; **Mickey Manía** entra en la categoría de los juegos buenos de Sony.
En este juego Mickey Mouse revive muchas de las caricaturas más famosas de él como aquella en donde debe entrar a una casa encantada para ahuyentar a unos fantasmas o cuando es director de una "orquesta" y es atrapado por un gran remolino; la animación y la movilidad son muy buenas, el juego tiene muchísimos efectos visuales que lo hacen muy llamativo. **SONY IMAGESOFT - SNES**

MICKEY'S PLAYTOWN ADVENTURE

Otro juego con la participación de este famoso roedor fue presentado pero en el Stand de Hi tech; con una historia un poco más de acuerdo a lo que caracteriza a esta

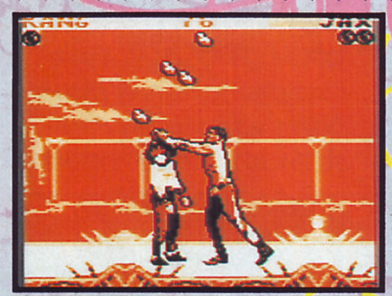
compañía los jugadores acompañan a **Mickey** a lo largo de un día donde se supone van aprendiendo cosas nuevas e interesantes de la vida diaria (aunque claro está, que si un niño ya sabe conectar y prender sus SNES no habrá mucho problema en aprender a usar la tostadora), el juego está pensado para niños en edad preescolar.
HI TECH - SNES





Monster Max

Max es un raro monstruo con una extraña debilidad, la música rock,y ahora él es protagonista de un juego para el G.B.; lo primero que alguien nota al ver este juego es su extraordinario parecido con otros títulos como Solstice, Equinox o Altered Space por la extraña visión en 3D que se tiene; el personaje tiene un gran parecido en la movilidad a los héroes de los juegos que anteriomente mencionamos, por lo tanto ya se han de imaginar hacia qué tipo de público está dirigido este juego (para todo hay gustos). **TITUS - GB**

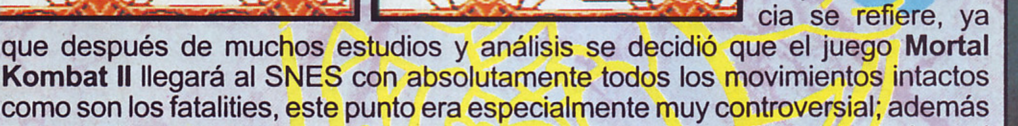




Mortal Kombat II



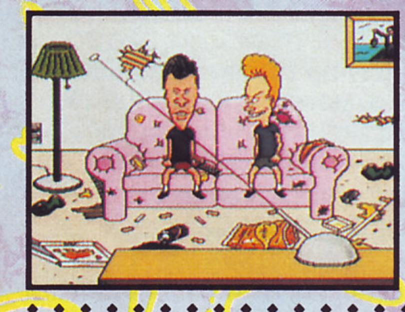
Sin lugar a dudas una de las noticias más importantes en este CES fue el cambio en la política de Nintendo en lo que a la violencia se refiere, ya



que después de muchos estudios y análisis se decidió que el juego **Mortal Kombat II** llegará al SNES con absolutamente todos los movimientos intactos como son los fatalities, este punto era especialmente muy controversial; además de esto,el juego conserva la sangre que aparece cuando se dan golpes clave al rival. La versión de SNES tiene a todos los personajes (normales y secretos), siendo ésta una excelente conversión, mientras que en la de Game Boy se tuvo que prescindir de 4 peleadores. **ACCLAIM - SNES Y GB**







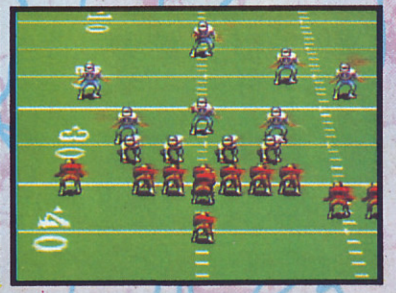
MTV'S Beavis & Butthead

Directamente de uno de los shows más raros e insanos que se pueden ver en la T.V. vienen **Beavis y Butthead** estelarizando su propio videojuego. Este par de problemáticos cuates deben hacer méritos con muchos de sus amigos y enemigos con tal de ganar suficiente dinero y así poder asistir al concierto de Heavy Metal que se llevará a cabo en su ciudad. **VIACOM - SNES**

NFL Quarterback Club 95

¿95?, ¿Acaso hubo uno antes?, al parecer la gente de Acclaim quiere revivir ese antiguo proyecto,que parecía ya no iban a sacar,con un '95 al final del nombre; **Quarterback Club '95** tiene 3 diferentes





modos de juego: Multitemporada, que es como muchos otros juegos de este deporte pero éste para 4 jugadores, QB Challenge y Crunch Time Similator que son opciones que te permitirán poner a prueba diferentes habilidades de cada Quarterback como potencia, velocidad y puntería; de los juegos de fútbol americano este es uno de los más decentes. **ACCLAIM - SNES**

NIGEL MANSELL'S INDY CAR RACING

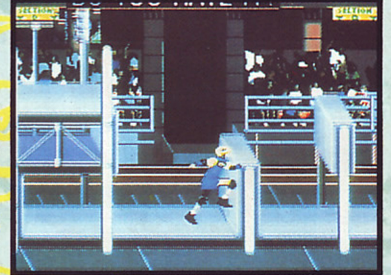


¿Realmente se estará poniendo muy de moda la fórmula Indy en los Estados Unidos? ¿Por qué habrá 2 juegos muy parecidos de esta categoría? Aunque los dos no son muy parecidos en el juego, sí lo son en el nombre (así que no sería raro que el de Bullet Proof o éste tuviera una ligera modificación) y en algunas de las características que ofrecen como la opción de dos jugadores simultáneos o el correr por todas las pistas en los Estados Unidos, aparte de que aquí puedes modificar tu coche y hacer paradas en los pits para cargar combustible o cambiar llantas. **ACCLAIM - SNES**



NICKELODEON GUTS

Basándose en el programa del mismo nombre que pasa n la televisión por cable en Estados Unidos, Viacom prepara el juego **Nickelodeon Guts**, aquí uno o dos jugadores simultáneos pueden participar en 7 diferentes y muy raros eventos para competir y buscar quién es el mejor y ser un héroe deportivo (si es que al tratar de anotar una canasta colgado de un resorte, se le puede considerar un deporte). Para lograr un mayor realismo,las imágenes y movimientos de los personajes han sido digitalizadas mediante el sistema Rotoscope. Aunque el juego se puede llegar a ver interesante es de esos que ya no ofrecen mayor emoción una vez que dominas todas las pruebas. **VIACOM - SNES**

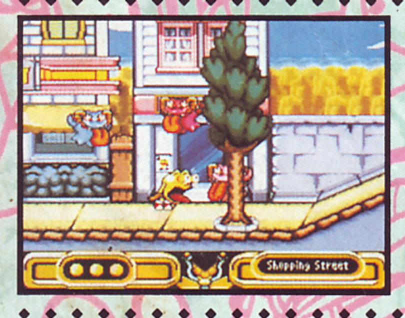


OPERATION THUNDERBOLT



Operation Thunderbolt fue un juego que sacó Taito en Arcadias hace algunos años, cuando se pusieron de moda esos juegos de Ametralladora, ahora ha decidido lanzarlo para el SNES; a diferencia del juego de Arcadia que sólo tenía 2 personajes para escoger, éste tiene 6. Además de que lo podrás jugar con el control pad, con el mouse y con el Super Scope, este título es para 1 ó 2 jugadores al mismo tiempo y su misión es la de rescatar un avión y a sus pasajeros que han sido secuestrados por el presidente de la república de Bentazi. **TAITO - SNES**





PAC-MAN 2 THE NEW ADVENTURES

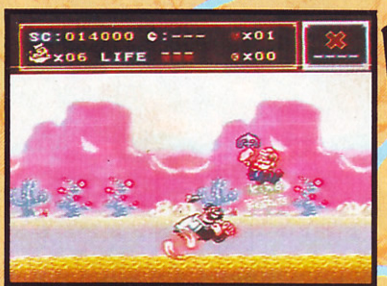
Vaya, al parecer éste fue el CES en el que compañías que tenían proyectos que ya no iban a sacar lo pensaron más detenidamente y llegaron a la conclusión de que "siempre sí", como es el caso de este juego que vimos hace ya más de un año y pensamos ya no iba a salir. Este es un juego entre aventura y R.P.G. donde es tu deber ayudar a **Pac Man** para evitar que se meta en problemas pues él va actuando normalmente pero tú debes prepararle su camino. **NAMCO - SNES**

PITFALL -THE MAYAN ADVENTURE-

Activision después de algún tiempo de espera parece que ahora sí en esta mitad del '94 va a lanzar el juego de Pitfall the Mayan Adventure; el juego está basado en los

que salieron de Pitfall para el Atari 2600, el héroe de esta aventura es Pitfall Harry Jr., hijo del legendario Pitfall Harry quien ha sido capturado y el Jr. tiene que rescatarlo. **ACTIVISION - SNES**







¿No les da la impresión a ustedes que los juegos en este reporte vienen en bloques? Los dos últimos que hemos mencionado prometieron que iban a salir hace tiempo y para completar aparece el juego de **Popeye.** Nuestro héroe com-espinacas tiene que completar diferentes misiones que están divididas en un mapa, cada una de las escenas ofrece un peligro o ayuda, todo depende del número de casilleros que te toque avanzar. **AMERICAN TECHNOS - SNES**







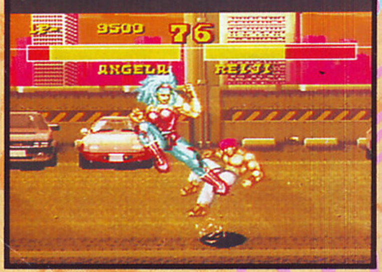
Para los que creen que somos exagerados al mencionar que Sunsoft explota bien sus licencias aquí tenemos otra prueba, **Porky Pig's Haunted Holyday** es un juego bastante raro pues cuando lo prendes o reseteas siempre es diferente, ya que te pueden tocar escenas de side scrolling que tienen diferentes fondos, adornos o algunas veces te puede tocar un extraño juego de deportes tipo olimpiadas pero nada serio; este concepto de poner siempre tu cartucho es bastante interesante y habrá que checar las aplicaciones que se le den a futuro. **SUNSOFT - SNES**



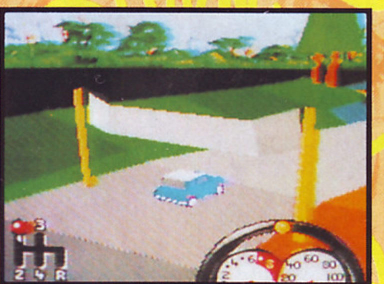


POWER INSTINCTS

Con el mismo concepto de tomar a varios peleadores con el dominio de diferentes artes marciales y hacerlos pelear entre ellos para buscar al mejor de este clan que será el líder por los siguientes años, tenemos **Power Insticts** de Atlus. Con 8 diferentes personajes este juego adaptado del título de Arcadia ofrece un nuevo reto a vencer para los fanáticos de este género; aunque la versión que se mostró en este CES sólo tenía a la mitad de personajes programados había aspectos que se pudieron checar, como la movilidad, que es decente, aunque algunos valores de los personajes estaban medio raros, pero esperemos que se compongan. **ATLUS - SNES**

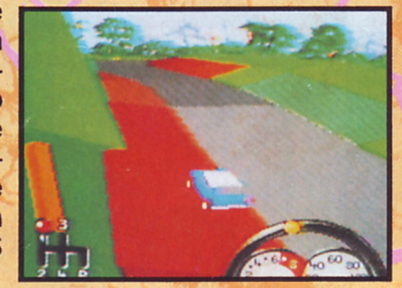






POWER SLIDE

Un poco escondidos encontramos a Elite, una compañía programadora de videojuegos que ahora se quiere lanzar como licenciatario con un juego programado con el Chip SFX: **"Power Slide"**. Este será un título de carreras de automóviles que a diferencia de Stunt Race ellos lo están programando un poco más serio (tipo simulador) teniendo características como que si chocas esto influya de manera realista en el funcionamiento de tu vehículo (también si traes una llanta baja y todo ese tipo de cosas); además de esto tendrás diferentes vistas de la competencia, un toque que no podía faltar en un juego que pretende ser tan real. **ELITE - SNES**





Race America

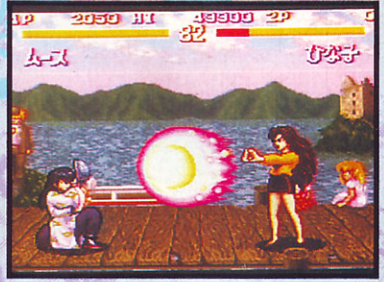
Race America es un decente juego de competencias en diferentes categorías como son, automovilismo, motociclismo y Jet Ski; a lo largo de diferentes fechas y lugares en todos los Estados Unidos tendrás que competir contra los mejores exponentes de estas categorías. Aunque el juego tiene mucho parecido con el anterior título de carreras de Gametek Nigel Mansell's World Championship tiene también muchas mejoras, ahora podrán competir dos jugadores al mismo tiempo y un mejor efecto de escala. **GAMETEK - SNES**

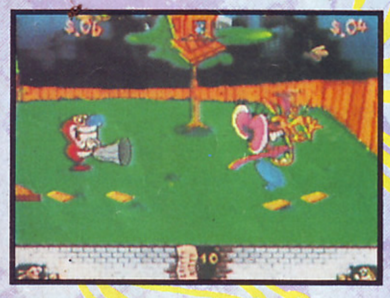


Tomando a los personajes de un famoso Manga (o comic) en Japón y los E.U., Toho ha decidido arrebatarle los derechos a DTMC, para sacar la secuela de este juego. La trama gira alrededor de un torneo que ha organizado un extraño personaje (pero menos extraño que los principales: un Panda, un muchacho que cuando se moja con agua fría se transforma en mujer y un pervertido maestro de Kendo) y donde el premio principal es un gato que concede deseos. Aunque el juego tiene muy buenos gráficos y variados poderes normales y especiales su problema es que es un poco lento aun en la máxima velocidad y la música es deprimente. **TOHO - SNES**



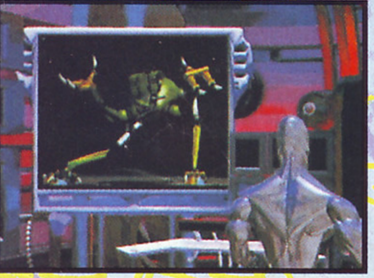






The Ren & Stimpy Show -Time Warp-

Estos personajes conocidos por las personas que tienen televisión por cable vuelven a las andadas en un título más para el SNES; en esta ocasión ellos visitan diferentes épocas en el pasado y futuro gracias a una máquina del tiempo inventada por Stimpy y aun no estando en su propia era siguen metiéndose en problemas.
Al igual que su primer juego de esta licencia, este título no aporta nada nuevo a los juegos de "Side Scrolling" buscando solamente la aceptación por la popularidad de los personajes. **THQ - SNES**



Rise of the Robots

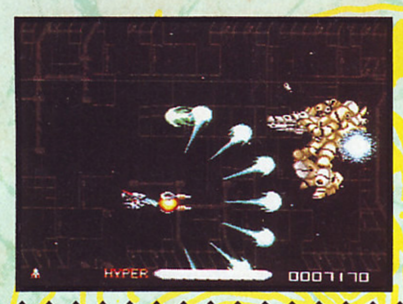
Utilizando una nueva técnica de programación y el máximo de recursos del SNES, Absolute presentó su título "fuerte" de la temporada. Aunque la temática del juego es una nueva versión del súper explotado "pelea entre dos personajes" visualmente el título es muy atractivo gracias a los gráficos de los personajes que para ser creados se siguió un sistema parecido al de Donkey Kong Country pero menos complejo. **ABSOLUTE - SNES**







Después de la desaparición de Irem como licenciatario en América quedó la duda de qué iba a pasar con los juegos que estaban a punto de lanzar; pues para



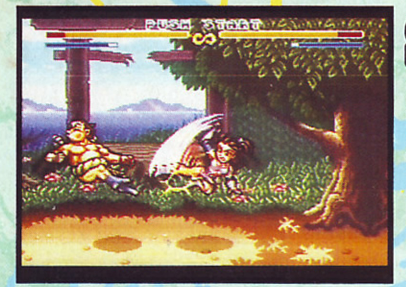
fortuna de muchos, Jaleco decidió comprar los derechos para comercializar **R-Type III**. A diferencia del primero, éste tiene una acción muy rápida y la dificultad es bastante elevada; los gráficos y la música son muy buenos además de que ahora ya puedes escoger entre 3 diferentes Weapon System que amplían tus posibilidades en cuanto a número de armas se refiere. **JALECO - SNES**





Samurai Shodown

Tal y como lo dimos a conocer en el anterior número, **Samurai Shodown** ya se encuentra en desarrollo y se espera su salida para el mes de Noviembre de este año. Debido a que este juego tendrá la cantidad de 32 megas de memoria, en Takara han prometido que ésta será una de las mejores traslaciones que se han hecho pues piensan incluir absolutamente todos los personajes, movimientos, escenas, bonus rounds y hasta los cinemas display que aparecen cada 3 peleadores. Ahora ya sólo queda esperar que la adaptación sea tal como la prometen pues sabemos que este juego en su versión de Arcade tiene muchos fans. **TAKARA - SNES**



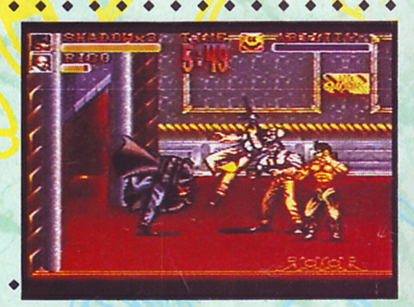
SD Golden Warriors

Aplicando el concepto de **"Special Deformers"** (es que si usan el de Super Deformers se pueden meter en broncas) que tiene como característica la de personajes con grandes cabezas y cuerpos pequeños, Culture Brain prepara un nuevo juego de los personajes de su anterior juego Golden Warriors. Aunque la gente de Culture Brain sea buena para los gráficos (eso hay que reconocérselo) todavía siguen teniendo problemas con los valores y la movilidad de los personajes que es muy mala. **CULTURE BRAIN - SNES**



The Shadow

Claro, siendo un juego de Ocean tenía que ser basado en una película; básicamente el juego sigue siendo el mismo que se mostró en el pasado CES siendo éste un juego de pelea al estilo de Final Fight para 2 jugadores simultáneos. Al igual que cualquier típico juego de Ocean los gráficos en general son buenos pero les hace falta alguien un poco más exigente que se encuentre checando lo de la movilidad en sus juegos ya que tienen muchos detalles a corregir. **OCEAN - SNES**





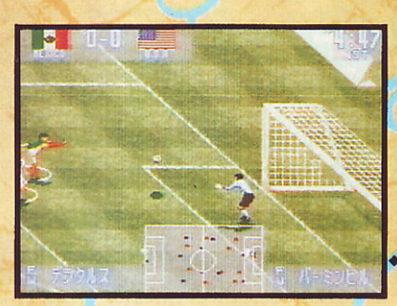
The Simpsons -Virtual Bart-

Utilizado como conejillo de indias para un experimento de Realidad Virtual, Bart debe explorar 6 diferentes mundos, unos muy peligrosos y otros bastante extraños. Nosotros creemos que este juego estaba destinado a ser la secuela de "Bart's Nightmare" pero para ponerlo un poco a la moda decidieron llamarlo **Virtual Bart**. Al igual que su predecesor éste tiene varias escenas que tienes que jugar una y otra vez para poder dominar y pasarlas, los gráficos van de acuerdo con los personajes pero pensamos que hubieran podido mejorar un poco la movilidad en algunas escenas como la del Dino-Bart. **ACCLAIM - SNES**

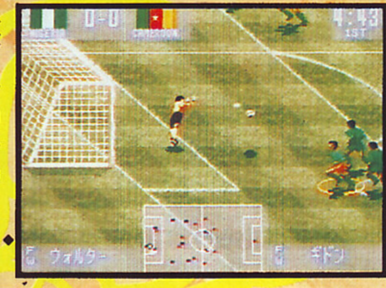
Soccer

Vaya, este juego sí que tiene un nombre original, aunque esto es comprensible tomando en cuenta que la gente de Konami todavía no decide si trae o no este juego de **Soccer** a





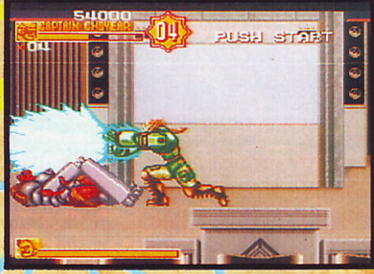
América. En Japón tiene el nombre de "Perfect Eleven" y es un muy buen título de Soccer - Y miren que hemos visto muchos últimamente- con buenos gráficos, movilidad y animación en los personajes, el único punto malo es la reciente saturación de ese tipo de juegos que hubo. **KONAMI - SNES**



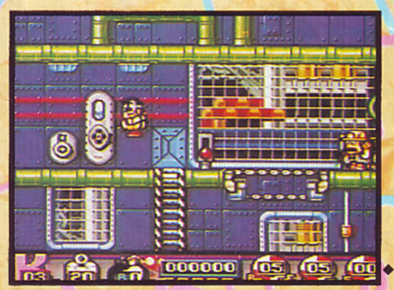
Sonic Blastman 2



Inevitablemente si los malos regresan por la venganza, los chicos buenos lo hacen también, pero ¿qué pasa cuando los malos vienen en un grupo pesado? pues los buenos piden ayuda tal como sucede en este juego en donde ahora **Sonic Blastman** se hace acompañar de dos héroes nuevos: Sonia y el Capt. Choyear. Aunque este juego entra en la famosa categoría de los de Pelea tipo Final Fight este es uno de los juegos más dinámicos que hemos visto de ese tipo en un buen tiempo. **TAITO - SNES**



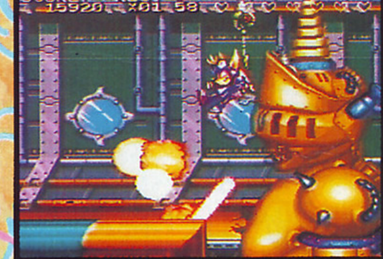
S.O.S. Sink of Swim

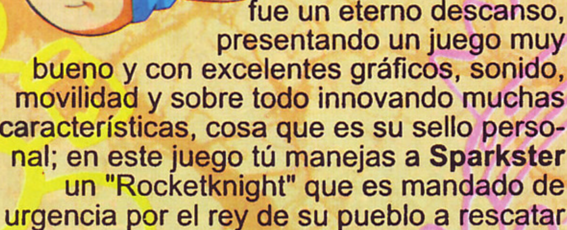


Otro de los juegos extraños del CES. Aquí tú manejas a un no muy experimentado buzo que debe encontrar la salida de varios laberintos que se van llenando poco a poco de agua, pero para no hacerlo tan fácil también debe eludir a algunos enemigos que van apareciendo en su camino. Aunque el juego parezca interesante no hay mucha emoción al jugar este título, se podría decir que son de esos que no aportan algo nuevo. **TITUS - SNES**

Sparkster



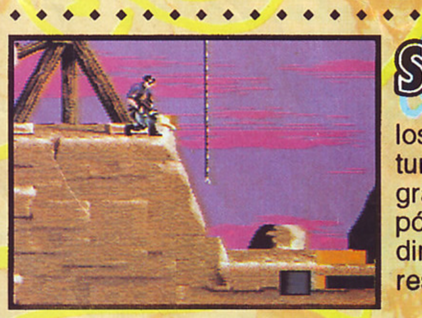




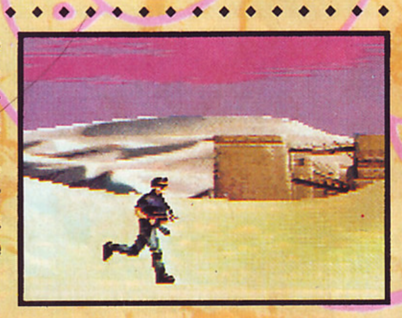


Qué bueno es ver que Konami regrese después de lo que para nosotros los videojugadores fue un eterno descanso, presentando un juego muy bueno y con excelentes gráficos, sonido, movilidad y sobre todo innovando muchas características, cosa que es su sello personal; en este juego tú manejas a **Sparkster** un "Rocketknight" que es mandado de urgencia por el rey de su pueblo a rescatar a la princesa, que ha sido secuestrada por un Reino rival. Una cosa que se nota al jugar este título es ese "feeling" que uno siente cuando juega un programa de esta compañía. Es de los juegos que se deben checar. **KONAMI - SNES**

Stargate



Hay gente que dice que las pirámides son unas maravillas creadas por los egipcios, hay otros que dicen que son las tumbas más grandes que existen, pero ahora, gracias a una película se abre una nueva hipótesis: ¿Son las pirámides el portal hacia otra dimensión?; la respuesta a esta incógnita se resolverá cuando Acclaim lance este juego.



que está basado en la película del mismo nombre y que se estrenará en un futuro no muy lejano; aquí tú, junto con un investigador, deben descubrir el secreto que tienen las pirámides. **ACCLAIM - SNES**

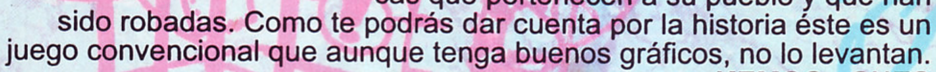




No sabemos si sea por los personajes, por el tipo de juego que ha sido sobre explotado o por la rara movilidad que tenía este juego pero hubo algo de él que no nos agradó; tú solo o con un amigo ponte al mando de un grupo de 5 diferentes "Trolls guerreros" que deben recuperar varias piedras mágicas que pertenecen a su pueblo y que han sido robadas. Como te podrás dar cuenta por la historia éste es un juego convencional que aunque tenga buenos gráficos, no lo levantan.



KEMCO - SNES



STREET RACER





Si uno analiza bien el juego de Super Mario Kart verá que lo divertido no sólo era competir sino, también, deshacerse de ese jugador estorbo que siempre había. Pues bien, retomando la onda de los juegos de carreras y poniendo un especial énfasis a la hora de deshacerte de tus rivales aparece **Street Racer**, un muy interesante e innovador juego de carreras para 1, 2, 3 ó 4 jugadores simultáneos. Aquí tú podrás elegir entre 8 diferentes corredores que tienen equipados sus autos con suficientes armas y tretas para ganar a como dé lugar. Algo muy importante es que al estar jugando 4 personas al mismo tiempo la pantalla se divide y la visión se disminuye, pero sigue siendo buena para jugar. **UBI SOFT - SNES**





SUPER BASES LOADED 3



Aunque el segundo SBL no tenga mucho tiempo de haber salido al mercado, Jaleco ya esta trabajando en la tercera parte de esta serie de juegos de Baseball que han sido muy buenos. Este título aún se encuentra en desarrollo, pero los datos que pudimos obtener es que el juego conservará la visión de 3D que caracterizó al segundo, sin embargo, piensan hacerle muchas mejoras, para hacer más dinámico el juego. **JALECO - SNES**

SUPER BOMBERMAN 2

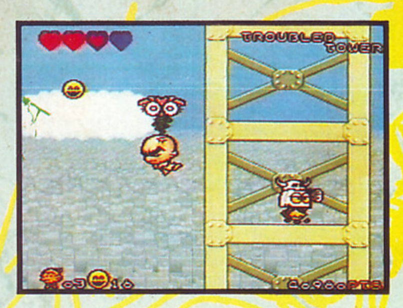


Primero fueron un par de locos los que trataron de deshacerse de **Bomberman**, ahora son 3 seres que han venido del espacio dispuestos a conquistar la tierra. En esta nueva secuela llena de emoción, Bomberman deberá enfrentar más peligros y utilizar nuevas estrategias para vencer a sus enemigos; además de conservar la divertida opción de Battle que permitirá a 4 jugadores competir entre sí. **HUDSON SOFT - SNES**



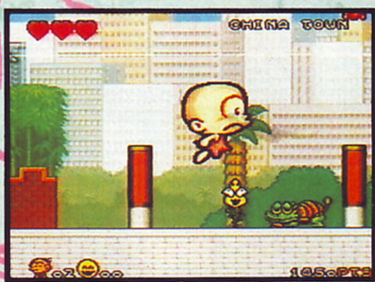


Bonk es alguien muy valiente y fuerte pero no muy inteligente, pues esta vez fue capturado y enviado a diferentes lugares a través del tiempo y del espacio bajo el plan del Rey Troll para tratar de deshacerse de él. Si las versiones para GB y NES fueron buenas, la deSNES es excelente. A lo largo de su misión Bonk



encontrará diferentes dulces que lo harán crecer o disminuir su tamaño para enfrentarse a los lacayos del Rey Troll que también han sido mandados a viajar por el tiempo para impedir que Bonk escape. **HUDSON SOFT - SNES**

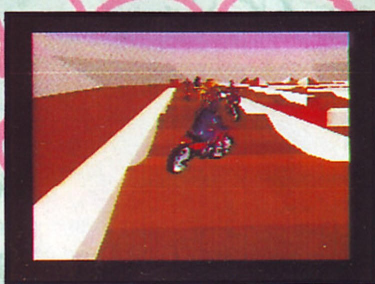




Super Motocross



A Electrobrain le entró muy duro la onda de sacar títulos con el Chip SFX, pues después de introducir su juego Vortex en este CES acaba de anunciar que en conjunto con Sculptured Soft se encuentra desarrollando un juego de motocross con gráficos poligonales con el nombre provisional de **Super Motocross** (hay que recordar que a los de Electrobrain les gusta cambiar el nombre de los juegos varias veces), aunque la versión que se mostró estaba extremadamente preliminar, se prometió mucho del juego. **ELECTRO BRAIN - SNES**



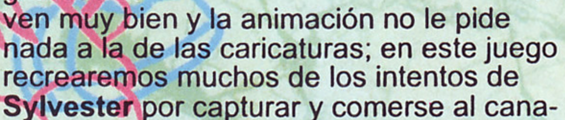
Super Soccer Champ 2



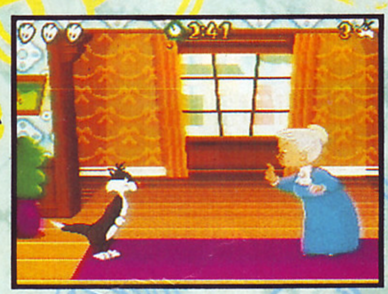
Aunque ya ha pasado la fiebre futbolera del mundial, todavía hay compañías que siguen sacando juegos de Soccer. tal es el caso de Taito y su **Super Soccer Champ 2**. Aunque de esta nueva versión a la primera hay una gran diferencia, el juego no se ve muy impresionante que digamos, se podría decir, viéndonos un poco exigentes que hasta convencional, pero como aún está bajo desarrollo esperemos que le sean agregados algunos buenos detalles que lo levanten. **TAITO - SNES**



Este es otro de esos juegos "muy básicos" y de los cuales vimos muchos en este CES pero que nos pareció será un buen título pues los gráficos se ven muy bien y la animación no le pide nada a la de las caricaturas; en este juego recrearemos muchos de los intentos de **Sylvester** por capturar y comerse al canario **Tweety**, aunque tenga que vérselas con feroces perros bulldog o con la enérgica abuelita. Este juego seguramente lo disfrutarán los fanáticos de la caricatura. **SUNSOFT - SNES**



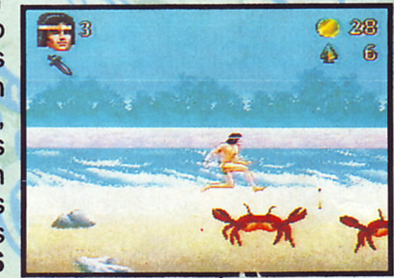




Tarzan



Tarzan, el rey de la selva ya tiene su videojuego y está siendo preparado por Gametek. En este título Tarzan se deberá enfrentar a los típicos peligros que puede encontrar alguien como él en la jungla, tales como leones, víboras y cazadores fuera de la ley. Los gráficos de este juego son llamativos, sin embargo, la movilidad del personaje es muy pesada y en ciertas situaciones es muy difícil de controlar. **GAMETEK - SNES**







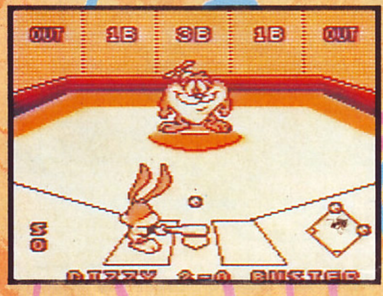
Tecmo Super Baseball

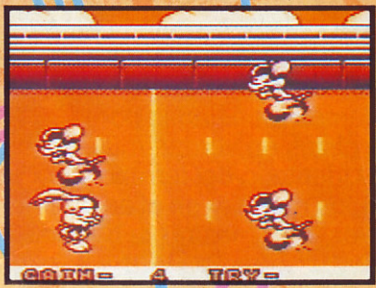
Al parecer ya es definitivo que Tecmo se dedicará exclusivamente a juegos de deportes, pues en este CES no presentó otra cosa que su **Tecmo Super Baseball**. Este juego utiliza la escala y rotación muy al estilo de "Super Copa", pues tienes vista de 360º de la cancha; el juego es muy dinámico y bueno en cuanto a la movilidad de los jugadores. **TECMO - SNES**



Tiny Toon Adventures -Wacky Sports-

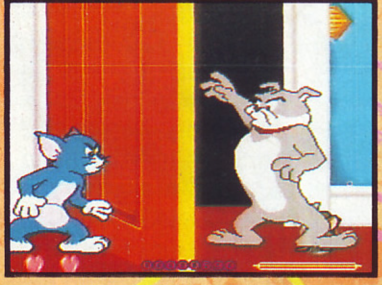
Dentro de su clásica línea de juegos de los **Tiny Toons**, Konami ha preparado un par de títulos con estos personajes en los que deben participar en diferentes eventos deportivos muy comunes unos y otros bastantes extraños, como salto del precipicio o lanzamiento de cohete. Este juego de SNES es para 4 jugadores simultáneos, y aunque los personajes son muy llamativos por ahí escuchamos que aún están estudiando la posibilidad de sacar estos juegos pues al parecer hay algo de ellos que no les convence



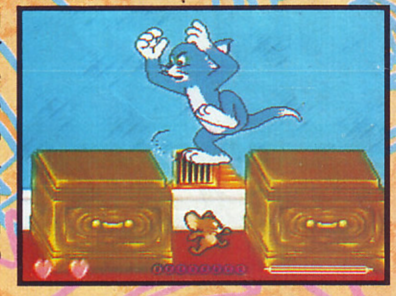




en cuanto a la diversión que ofrece el título. Bueno, son muy exigentes cuando lanzan un juego. **KONAMI - SNES Y GB**



Tom vs. Jerry: The Chase is On!



De todos los juegos que ha programado Hi Tech de **Tom & Jerry** sin duda este es el mejor de todos; aquí se recrea la típica lucha que siempre tienen estos dos personajes donde Tom siempre trata de agarrar al escurridizo Jerry. Este título tiene mucha acción y la animación de los personajes es muy buena; en este juego tú controlas a Jerry que debe escapar de su enemigo eterno quien lo perseguirá por toda la casa; Jerry tiene que aprovechar cada rincón o agujero para escabullirse. **HI TECH - SNES**

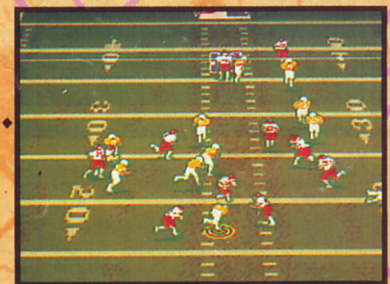




A diferencia de los anteriores juegos de la serie, en esta nueva versión tú compites en diferentes planetas de un sistema solar alejado del nuestro. Aunque el modo de juego es muy parecido, ahora cuentas con muchas opciones nuevas para tu coche. También un gran avance en este juego es la posibilidad de que 4 personas pueden jugar al mismo tiempo, aunque la división en la pantalla es diferente a la del Street Racer, aquí también aunque se reduce un poco la visión se sigue observando bien. **KEMCO - SNES**



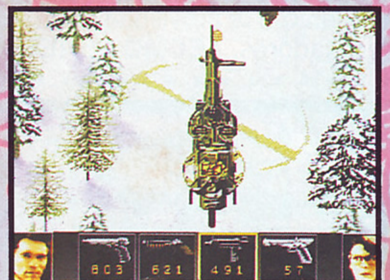
Troy Aikman NFL Football



Para los fanáticos del fútbol americano, que sabemos son bastantes, aquí hay una nueva opción para ellos. Avalado por el famoso mariscal de campo **Troy Aikman**, este juego

pretende ser uno de los más completos pues además de competir durante toda la temporada y poder salvar tus datos en la memoria del juego, también podrás vender y comprar jugadores para armar un equipo más poderosos; el único problema que tiene este juego es que el efecto de 3D en el campo se ve extremadamente forzado. **WILLIAMS - SNES**





TRUE LIES

Al parecer Acclaim también le está dando duro a la onda de comprar licencias de películas para después sacar el videojuego, pues en este CES anunció dos juegos basados en películas y éste es uno de ellos. Estelarizado por Arnold Shwarzenegger en la película, hay que desarmar una cabeza misil nuclear que pone en peligro la paz mundial; por la gran acción que tiene este film se espera que el juego sea igual de emocionante, aunque no había mucho que ver todavía. **ACCLAIM - SNES**

USHRA MONSTER TRUCK WARS





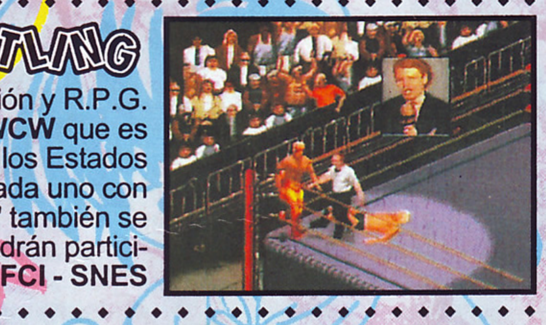
Si eres fanático de esas camionetas 4 X 4 de gigantescas llantas y motores modificados, este juego seguramente te llamará la atención. Aquí podrás elegir entre diferentes y legendarias camionetas y tendrás que competir contra las demás, manejadas por la computadora, en pistas en verdad muy difíciles por lo accidentado del terreno y por todos los obstáculos que hay en ellas o también podrás competir en pruebas especiales para mostrar tu habilidad. **ACCLAIM - SNES**



VORTEX

Las fuerzas del imperio Aki-do han tratado de tomar el sistema computador central de la federación para así obtener un gran poder; como último recurso la federación ha decidido enviarte al mando de un vehículo de ataque que tiene la capacidad de transformarse en diferentes naves que te serán muy útiles en algunas ocasiones. Este es un buen juego programado por Sculptured Software que tiene muchos modos de ataque y un nivel de dificultad alto. Como ya te habíamos dicho tiene la opción en español (realizada por Club Nintendo). **ELECTRO BRAIN - SNES**

WCW SUPERBRAWL WRESTLING



Aunque el fuerte de esta compañía son los juegos de simulación y R.P.G. ellos también hacen juegos de Lucha Libre apoyados por la **WCW** que es la segunda federación en importancia de Lucha Libre en los Estados Unidos; este juego tiene 12 diferentes peleadores a escoger, cada uno con diferentes habilidades y su propio "movimiento personalizado" también se puede escoger entre diferentes modos de juego en el que podrán participar 1 ó 2 personas. **FCI - SNES**

WWF RAW

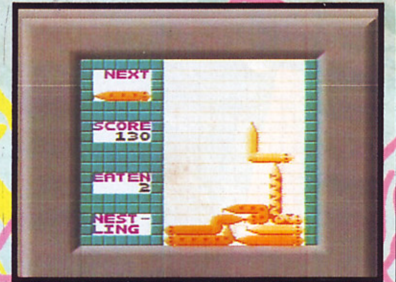


Siguiendo con los juegos de Lucha Libre aquí tenemos el **WWF Raw** de Acclaim; en esta versión podrás encontrar a los luchadores más populares de los Estados Unidos como Bret Hart, Lex Luger y Yokozuna; la animación y el modo de juego es muy parecido a las anteriores versiones que aparecieron para el SNES pero en este título además de que cada peleador tiene más movimientos y llaves especiales, podrán competir cuatro jugadores simultáneos en diferentes modos de juego con los que cuenta este título, que seguramente fueron incluidos gracias a los 24 megas de memoria que tiene. **ACCLAIM - SNES**

WILD SNAKE



Este título "puzzle" ya había sido presentado en su versión para SNES en el CES pasado, pero ahora aparece la versión



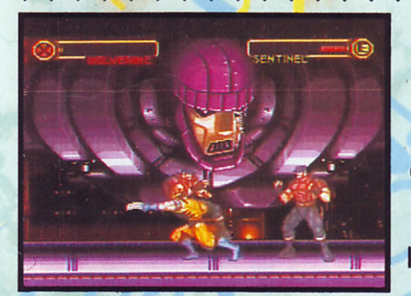


para GB (y compatible con el SGB); en un espacio limitado debes acomodar a las serpientes que van cayendo y para hacerlas desaparecer debes poner 2 iguales, una detrás de otra. Este juego es bastante interesante y con un buen reto, sin embargo la versión portátil es un poco difícil de jugar cuando lo haces en el Game Boy normal. **BULLET PROOF - SNES Y GB**

WOLVERINE: AN X-MEN TALE



Viendo que sus personajes se han vuelto licencias muy populares en estos últimos años, Marvel ha decidido lanzarse como licenciatario con un juego basado en uno de sus más famosos personajes. Aunque no hay muchos datos disponibles, se sabe que en este juego controlas a **Wolverine** quien con ayuda de los demás hombres X se tendrá que enfrentar con sus enemigos más peligrosos. **MARVEL SOFTWARE - SNES**



X-MEN™

¡Vaya, qué casualidad!, dos juegos inspirados en los mismos personajes se encuentran bajo desarrollo pero por diferentes compañías; en esta versión de Capcom podrás elegir entre algunos de estos populares personajes como **Wolverine**, **Ciclops y Gambit** quienes individualmente se deberán enfrentar a las fuerzas de su archirival Magneto.



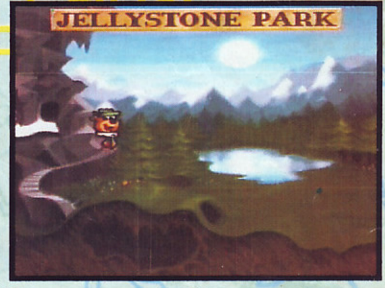


Cada uno de los personajes tiene diferentes modos de ataque utilizando sus poderes de mutantes. Este juego, al parecer, al fin le hará justicia a los muchos fanáticos de estos personajes que estaban esperando un juego decente. **CAPCOM -SNES**

YOGI

Este oso, que seguramente muchos conocerán por las series de T.V., sí que siempre le gusta estar en problemas pues su gran apetito lo ha llevado a buscar todas las cestas para Picnic que pueda encontrar en Jellystone





Park, pero esto lo deberá hacer con mucho cuidado si no quiere caer en manos del guardia del Parque que lo tiene sentenciado. El modo de juego es muy sencillo en ambas versiones pues sólo tienes que ir recogiendo las canastas y llegar vivo al final de la escena donde te espera un jefe; es quizá tan sencillo que a muchos les puede parecer aburrido. **GAMETEK - SNES Y GB**





Después de haber tomado un importante papel como la mano derecha de Ektor, el jefe principal en Aero the Acro-Bat, ahora **Zero** debe regresar a su tierra y luchar contra un misterioso personaje de nombre Jaques Le Sheets que está talando el bosque donde él nació y donde ahora viven sus amigos y familiares.



¡Aquí están los favoritos! Estos son los primeros lugares de tus preferencias.

ARGENTINA



S.NES: MORTAL KOMBAT 2
NES: MEGA MAN 6
G.B.: WARIOLAND



S.NES: STUNT RACE FX
NES: MARIO BROS. 3
G.B.: BATMAN ANIMATED S.



S.NES: SOCCER SHOOT OUT
NES: KRUSTY´S FUN HOUSE
G.B.: KIRBY´S DREAMLAND

CHILE



S.NES: MORTAL KOMBAT 2
NES: MEGA MAN 6
G.B.: MORTAL KOMBAT 2



S.NES: S. S. FIGHTER 2
NES: MARIO BROS. 3
G.B.: SUPER MARIO LAND 3



S.NES: NBA JAM
NES: KRUSTY´S FUN HOUSE
G.B.: KIRBY´S PINBALL LAND

COLOMBIA



S.NES: MORTAL KOMBAT 2
NES: SUPER MARIO BROS. 3
G.B.: MORTAL KOMBAT 2



S.NES: SUPER METROID
NES: PUNCH OUT!
G.B.: SUPER MARIO LAND



S.NES: SUPER SOCCER
NES: ZELDA 2
G.B.: SUPER MARIO LAND 2

REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL TELEVISA S.A.
Perú Nº 263
Buenos Aires
ARGENTINA

REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL ANDINA
Av. El Golf Nº 243
Santiago
CHILE

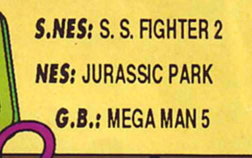
REVISTA CLUB NINTENDO
DISTRIBUIDORAS UNIDAS S.A.
Transversal 93 Nº 52 - 03
Santafé de Bogotá
COLOMBIA

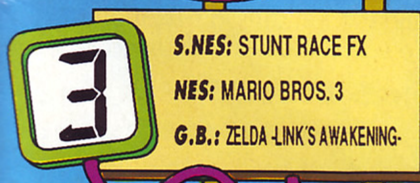


Escribe a la dirección que corresponda en tu país, dándonos a conocer el título y el sistema (Super NES, NES y Game Boy). Con todas las cartas que recibimos mes a mes, vamos formando las listas de cada país. ¡Escríbenos!

PERU

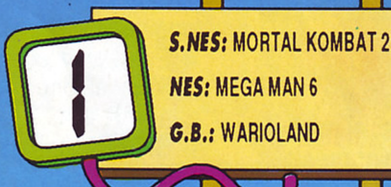
1	**S.NES:** MORTAL KOMBAT 2 **NES:** MEGA MAN 6 **G.B.:** MORTAL KOMBAT 2
2	**S.NES:** S. S. FIGHTER 2 **NES:** JURASSIC PARK **G.B.:** MEGA MAN 5
3	**S.NES:** STUNT RACE FX **NES:** MARIO BROS. 3 **G.B.:** ZELDA -LINK'S AWAKENING-

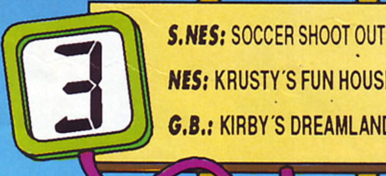




URUGUAY

1	**S.NES:** MORTAL KOMBAT 2 **NES:** MEGA MAN 6 **G.B.:** WARIOLAND
2	**S.NES:** STUNT RACE FX **NES:** MARIO BROS. 3 **G.B.:** BATMAN ANIMATED S.
3	**S.NES:** SOCCER SHOOT OUT **NES:** KRUSTY'S FUN HOUSE **G.B.:** KIRBY'S DREAMLAND



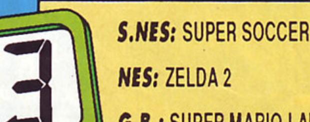


VENEZUELA

1	**S.NES:** MORTAL KOMBAT 2 **NES:** SUPER MARIO BROS. 3 **G.B.:** MORTAL KOMBAT 2
2	**S.NES:** SUPER METROID **NES:** PUNCH OUT! **G.B.:** SUPER MARIO LAND
3	**S.NES:** SUPER SOCCER **NES:** ZELDA 2 **G.B.:** SUPER MARIO LAND 2







REVISTA CLUB NINTENDO
DISTRIBUIDORA BOLIVARIANA
Av. República del Panamá Nº 3635
San Isidro, Lima
PERU

REVISTA CLUB NINTENDO
CELY URUGUAY
Zelmar Michelini Nº 1140
Montevideo
URUGUAY

REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL BLOQUE DE ARMAS
Final Av. San Martín / final Av. La Paz
Caracas
VENEZUELA

INFORMACION SUPERNESESARIA

VORTEX™

La base espacial Trantor ha sido atacada por un grupo rebelde llamado Aki-do quien ha planeado robar el Sistema Central AI para llevar a cabo sus siniestros planes de conquista, los cienfíficos han dividido este Sistema Central en 5 diferentes partes para evitar que los Aki-do lo puedan usar de inmediato; al enterarse de estas noticias la fuerza de defensa de Deoberon ha decidido mandarte a recuperar las piezas del Sistema Central,en una nueva nave de ataque capaz de transformarse en 4 diferentes formas.

Vortex es el primer juego lanzado por un licenciatario utilizando el chip SFX, este juego tiene 6 escenas a través de las cuales debes buscar a los líderes de Aki-do y destruirlos para poder recuperar los fragmentos de S.C.. Para esta misión tú usarás el SBM que es un sistema experimental; éste tiene la capacidad de transformarse en 4 diferentes formas.

EL SBM



WALKER

Este es el sistema común de reconocimiento, además de ser el que más armas tiene será el único que podrá recoger los items. Este modo es algo lento.

FUNCIONES DEL WALKER

* El Walker podrá dar grandes saltos con el botón X.
* Si eres atacado por atrás podrás dar un giro rápido con el botón B.
* En el brazo derecho tienes dos tipos de armas: el laser y la metralla, éstos los podrás cambiar presionando R y A.
* En el brazo derecho tienes dos tipos de misiles: el misil teledirigido y el mega misil, éstos los podrás cambiar presionando R e Y.
* Si estás en otra forma podrás transformarte en Walker presionando L e Y.

LAND BURNER



El Land Burner es casi tan rápido como el jet pero su consumo de combustible es menor y su uso sólo está restringido a tierra.

FUNCIONES DEL LAND BURNER

* Con el Land Burner podrás dar saltos de gran longitud presionando el botón X.
* En el brazo derecho cuentas con dos armas: el cañón y el laser, los que podrás intercambiar presionando R y A.
* Si presionas el botón B podrás dar un giro brusco para ver quién te ataca por la espalda.
* Para transformarte en el Land Burner si estás en otro modo presiona L y B o Select.

HARD SHELL



El Hard Shell es más que nada un sistema de defensa pues por su gran blindaje absorberá los disparos, este modo es el más lento y sólo tienes como armamento las electrobombs, pero están limitadas.

FUNCIONES DEL HARD SHELL

* Para disparar las electrobombs presiona los botones L y R.
* Si presionas el botón B podrás dar un giro brusco para ver quién te ataca por la espalda.

JET



Esta forma te permitirá un libre movimiento por el aire, el jet es muy rápido pero su consumo de combustible es muy alto así que lo recomendable es usarlo sólo lo necesario.

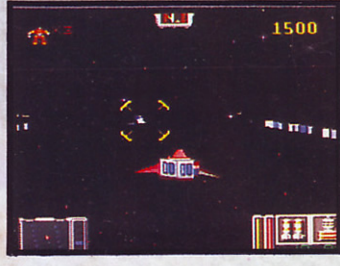
FUNCIONES DEL JET

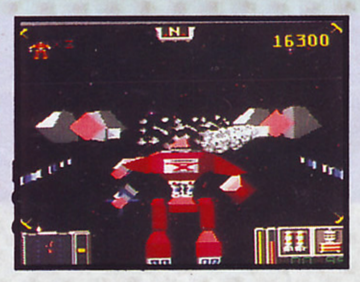
* El jet puede avanzar más rápido si presionas el botón X o frenas con el B.
* El jet sólo tiene un arma que es el rayo laser y que disparas con Y o A.
* Para transformarte en el jet si estás en cualquier otro modo presiona L y X.

MISIONES:

MISION 1: VORTEX

En esta misión deberás viajar a través del Vortex para poder entrar al Sistema Aki-do, como tienes que esperar te encontrarás en el camino varios enemigos que impedirán que llegues al final; una cosa recomen-





dable en esta escena es que mientras no haya enemigos en la pantalla te transformes en jet para avanzar más rápido y cuando aparezcan cambies a modo Walker para poder atacarlos.

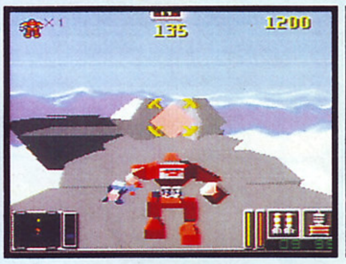
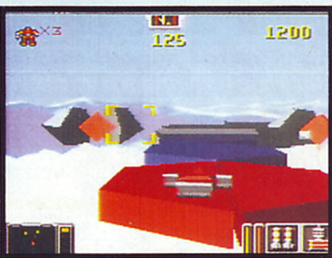




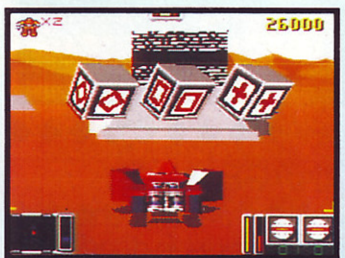
MISION 2: CRYSTON

Cryston es un planeta helado del sistema y es usado por los Aki-do como prisión, es ahí en donde tienen prisioneros a los científicos y es indispensable rescatarlos para que vuelvan a unir el Sistema Central, para eso deberás buscar 3 discos de paso que se en cuentran ocultos en unos túneles subterráneos de estos planetas, también deberás encontrar las llaves de los túneles para hacer más complicada tu misión.

MISION 3: VOLTAIR

Voltair es una especie de planeta creado por asteroides, para recuperar el segundo fragmento del Sistema Central debes pelear contra el guerrero Sparticus antes de que arroje el fragmento al abismo, por lo tanto deberás llegar antes de 150 segundos; debido a la inestable gravedad de Voltair usar aquí el jet es muy peligroso por lo que la única opción posible es usar el Land Burner.



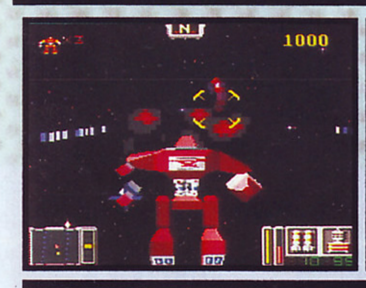
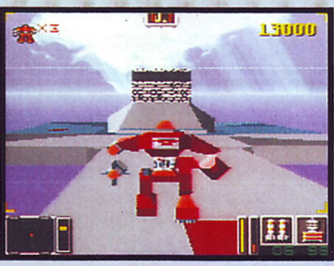

MISION 4: THERMIS

Aunque por su apariencia desértica nadie ofrecería ni dos pesos, el Planeta Thermis es una excelente fuente de recursos de las fuerzas Aki-do por lo que es importante apagar los reactores y así cerrarles esta fuente de recursos, para eso deberás abrir unas cerraduras brillantes que encontrarás regadas en la superficie del planeta. Para evitar que cumplas tu misión los Aki-do han enviado un gran equipo de combate que te dará muchos dolores de cabeza. Para poder abrir las cerraduras deberás fijarte en las secuencias que encontrarás y ....

MISION 5: MAGMEMO




Los Aki-do han escondido una pieza del fragmento dentro de las minas de este planeta, para poder reactivar la entrada a las minas debes encontrar unas bolas de energía que están dispersas en la superficie y llevarlas a sus fuentes, pero esto pondrá en alerta también al guerrero Xerxes; ten cuidado porque en esta escena los enemigos te atacarán a traición en grupos y algunas veces será un poco difícil derrotarlos.

Una vez que hayas terminado esta misión todavía te faltarán 2 más para completar el juego, como en todo, aquí encontrarás al más fuerte de la defensa de los Aki-do, esperándote para evitar que sigas buscando los demás fragmentos del Sistema Central, así que tienes que estar muy bien preparado.

Vortex es un título con buena música y movilidad aunque resulta algo complicado aprenderse todas las funciones de cada modo de transformación.
Algo que les tenemos que avisar es que el juego es muy difícil y sólo intentándolo varias veces podrás terminar un nivel, así que los acabajuegos aquí tienen un gran reto.

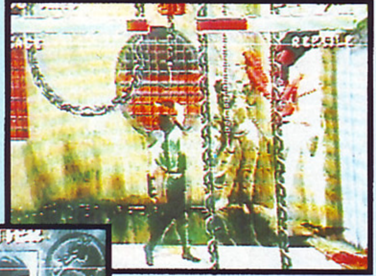


ESTE MES

MORTAL KOMBAT II (SNES Y GB)

Las sugerencias de los videojugadores fueron escuchadas, así que esperamos que este mes ya hayas tenido la oportunidad de jugar M.K. II con las mismas características que el Arcade: Friendships, Babalities y los fatalities originales, además todos los secretos, movimientos y combos que has visto o hecho en el arcade están aquí (¡claro! también los personajes secretos).

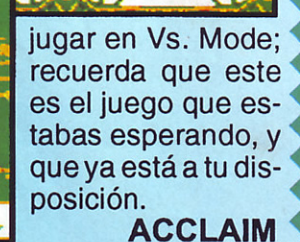
Escoge a cualquiera de los 12 personajes disponibles y acaba con tus oponentes hasta llegar con Kintaro y





Shao Khan a quienes también debes vencer para lograr tu propósito personal - que será bueno o malo dependiendo del personaje que elijas- o invita a un amigo a





jugar en Vs. Mode; recuerda que este es el juego que estabas esperando, y que ya está a tu disposición.

ACCLAIM

BOMBERMAN (GB)

Este popular juego aparece ahora en G.B., en esta versión hay dos modos de juego, en uno te enfrentas a varios Crazy Bomber que están controlados por la máquina y a los que debes vencer si quieres recuperar tus pertenencias; el otro modo es de "Vs player" , ahí pueden competir 2,3 ó hasta 4 jugadores mediante el multiadaptador del Game Boy o del SNES, ya que éste es de los juegos diseñados para Super Game Boy.

HUDSON SOFT

ILLUSION OF GAIA (SNES)

Will, un valiente niño con poderes de telekinesis comienza su aventura en búsqueda de su padre que desapareció mientras guiaba una lucha en lugares insospechados para poder salvar a la humanidad del gran cometa del Caos que pasa por el planeta cada 1000 años aumentando la maldad y el desorden. Illusion of Gaia es un título super recomendable para jugadores que han gustado de títulos como Legend of Zelda o Secret of Mana. Ayuda a Will a encontrar a su padre y detener los poderes malignos del cometa del Caos.



NINTENDO

MAXIMUM CARNAGE (SNES)

Los fans de los comics encontrarán a muchos de los personajes de Marvel en este juego donde los protagonistas son Spider Man y Venom que han formado un equipo muy singular para luchar contra un enemigo que tienen en común: Carnage. Maximum Carnage es un juego de pelea para 1 ó 2 jugadores que podrán elegir a Spider Man o Venom para luchar contra Carnage y sus secuaces. ¡Atención coleccionistas! pues la primera edición de este juego será lanzada en un cartucho especial de color rojo.



ACCLAIM



ACERCATE A:

MEGA MAN V (GB)

Al fin Mega Man se ha liberado de la amenaza del Dr. Wily pero su lucha para proteger la humanidad continúa pues 8 nuevos robots entre los que están Mercury, Mars y Venus quienes comandados por un poderoso robot planean invadir la tierra. Mega Man V es una nueva secuela de este popular personaje en la que aparece con nuevos poderes, armas y un nuevo compañero felino de nombre "Tango" ; Mega Man V tiene opción de pass-word además es compatible con el Super Game Boy para que lo puedas jugar absolutamente en cualquier lugar en el que estés.

CAPCOM

THE MARVIN MISSIONS (GB)

Duck Dogers, el gran héroe del espacio jamás se ha enfrentado a una amenaza de tal magnitud como lo es la furia de Marvin el marciano quien ha decidido hacer volar la tierra; así que nuestro gran héroe (más bien el único que está disponible) se debe adentrar a la mismísima base de Marvin en Marte y detener su maligno plan, aunque eso signifique tener que pelear contra robots guardianes, marcianos instantáneos -marca Acme- y el mismísimo Marvin; este es un entretenido juego de acción que tiene la ventaja de usar las ventajas del Super Game Boy para que también lo puedas jugar en tu SNES.



SUNSOFT



RISE OF THE ROBOTS (SNES)

Rise of the Robots es un juego de pelea que tiene estupendos gráficos gracias a una técnica de programación conocida como 3D Visual Contouring que les da mucho realismo a los personajes además de usar un nuevo programa de memoria artificial que permite a la computadora aprender de sus errores; además características especiales como el gran tamaño de los personajes o el uso de 256 colores al mísmo tiempo en pantalla. Este es un juego visualmente atractivo para los que gustan de los juegos de pelea pero con una nueva temática.





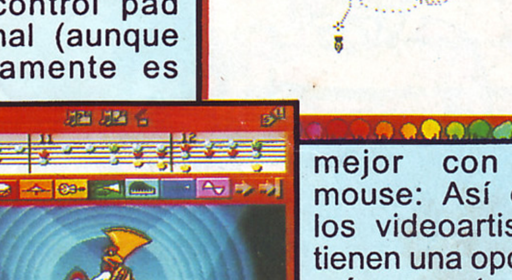
ABSOLUTE

ACME ANIMATION FACTORY (SNES)

Sunsoft pensando en la gente creativa prepara un título más en que los Looney Toons son los protagonistas principales. Acme Animation Factory es un juego dentro del estilo de Mario Paint pero además de poder dibujar y crear música también tienes una opción para realizar secuencias animadas con estos personajes y así crear historias con movimientos y sonidos.

Si tú no tienes mouse no hay de que preocuparse pues este título lo puedes jugar con un control pad normal (aunque obviamente es mejor con el mouse: Así que los videoartistas tienen una opción más con este cartucho.





SUNSOFT

NOVEDADES

VIDEO GAMES

LO ULTIMO EN EL MUNDO DEL VIDEOJUEGO

LA BESTIA VUELVE

Donkey Kong, uno de los personajes más famosos del mundo de los videjuegos, hace su debut en Super Nintendo, de la mano de las más avanzada tecnología en diseño y programación de videojuegos. Es el primer video juego completamente diseñado con las súper computadoras de Silicon Graphics, famosas por sus efectos especiales en películas como Jurassic Park y Terminator 2. Con Donkey Kong Country nace una nueva era en videojuegos caracterizados por: gráficos tri-dimensionales, movimientos reales y naturales, música vibrante y sofistificada, máximo colorido



Realismo total, tan real que no le parecerá estar usándolo con una consola de videojuegos. El juego con 32 megas y más de 100 niveles de una aventura en la selva, transitando por cuevas, montañas, minas de oro, y otros escenarios. Gracias a la nueva tecnología que únicamente Nintendo utilizará, se logran imágenes únicas con sombras y luces en increíbles animaciones 3D.



El 21 de noviembre, cuando este juego aparezca en el mundo de los video juegos un nuevo puente entre los sistemas de entretenimiento del futuro y Nintendo se habrá establecido. NO TE LO PIERDAS.



S.O.S

SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

WORLD HEROES 2



Al estar el título del juego, en el control 1 presiona los botones en el siguiente orden: Select, A, Arriba, R, Arriba, Select.

Si lo ejecutaste correctamente se escuchará una campana.



Presiona Select y L para jugar con Dio.

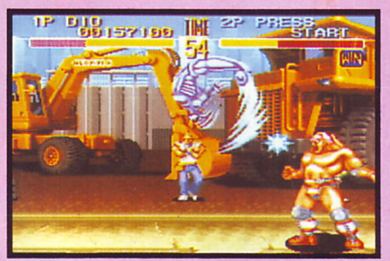
Ahora comienza tu juego en "1P Game Mode", después en esta pantalla presiona Select y el botón indicado para seleccionar el Jefe con el que quieras jugar.





Presiona Select y R para jugar con Neo Geegus.

MOVIMIENTOS





← ↙ ↓ ↘ ↑ + Patada.



← ↙ ↓ ↘ → + Patada.



← ↙ ↓ ↘ → + Golpe

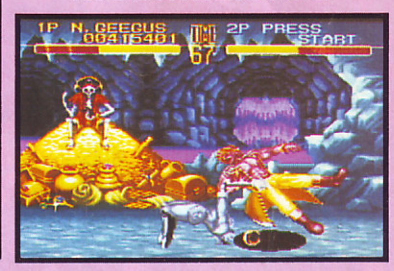


↓ ↙ ← → + Golpe.

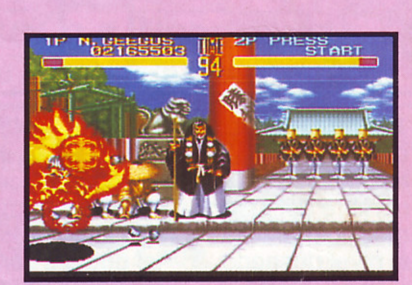


(círculo) + Golpe.

MOVIMIENTOS



Para transformarte, presiona los botones de golpe y patada a la vez.



Para explotar, mantén el control presionado hacia abajo por un segundo aproximadamente y de inmediato presiona arriba y el botón de golpe al mismo tiempo.

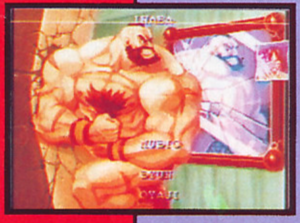
SUPER STREET FIGHTER II TURBO



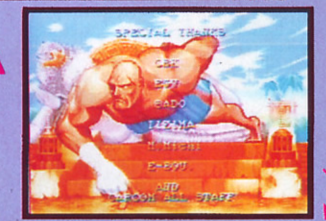
Si terminas el juego sin perder un solo round, al aparecer el staff, en el fondo se ven los nuevos displays de todos los peleadores.

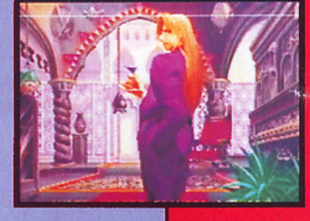








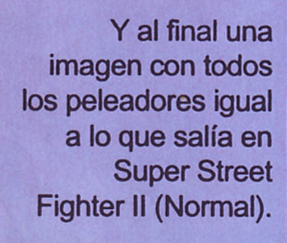








Y al final una imagen con todos los peleadores igual a lo que salía en Super Street Fighter II (Normal).



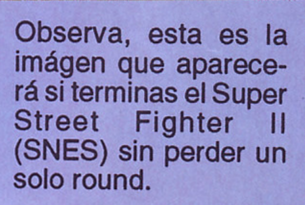








Observa, esta es la imágen que aparecerá si terminas el Super Street Fighter II (SNES) sin perder un solo round.











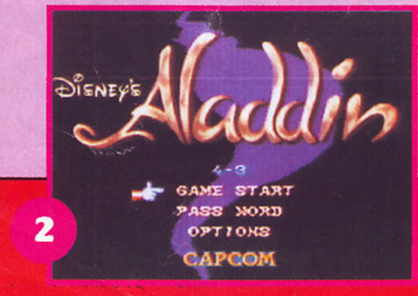


Aladdin

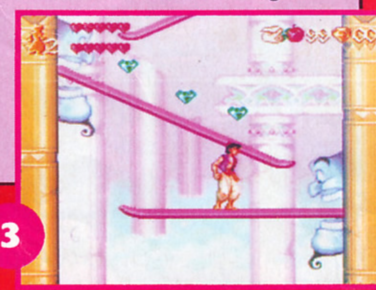
1.-Entra a la pantalla de "OPTIONS" y ejecuta la siguiente secuencia en el control 2: L, R, START, SELECT,, X, Y, A, B. Si la ejecutaste correctamente escucharás un sonid; luego salte de esta pantalla. **2**.-Ahora en la pantalla del nombre del juego se ven unos números que corresponden al nivel; para modificar este número mantén presionado el botón L ó R y con el control selecciona el nivel deseado. **3**.-Así puedes comenzar en cualquier parte del juego con todos los corazones de energía.



1



2



3



T2 -The Arcade Game- es un juego con un grado de dificultad alto; si tú tienes problemas para terminar este juego a continuación te damos un par de claves que te van a ser de mucha utilidad.

CREDITOS ILIMITADOS

Cuando aparezca la pantalla del título del juego introduce la siguiente secuencia en el control 1: ← ↑ → ↑ ← ← ← → ↓ ↓, si lo hiciste bien, oirás un ruido.





Comienza un juego en 1 ó 2 player y en cualquier parte del juego presiona los botones L y R al mismo tiempo en el control 1 para que tu número de créditos se eleve a 9; esto lo puedes hacer las veces que quieras para que nunca se te terminen los créditos.

SALTO DE NIVEL

Espera a que aparezca la pantalla donde te muestran los Hi-Scores e introduce esta secuencia: → ↑ ↑ ← → → → ← ↓ ↓ → ↑

Al igual que con la primera clave oirás un ruido que te indicará que la clave fue bien hecha, ahora al estar jugando en cualquier parte del juego presiona los botones L y R en el control 1 y automáticamente habrás terminado el nivel.



Te recomendamos sólo usar la última clave en casos de emergencia pues con ella puedes acabar el juego con gran facilidad; estas claves no pueden ser mezcladas.



Al parecer se está poniendo de moda que los diseñadores de juegos nos hagan creer que dos jugadores no pueden escoger al mismo personaje; pero al final de cuentas, con un pequeño truco sale a relucir la verdad. Este es el caso de Sonic Blastman II.



Para que dos jugadores seleccionen al mismo personaje deben hacer esto: Una vez que el jugador 1 haya escogido al personaje en cuestión, le tocará su turno al jugador 2. Entonces sólo debe presionar y mantener los botones L y R en su control para tener al mismo personaje que su compañero.



Al comenzar el juego, los dos jugadores tendrán al mismo personaje, pero serán de diferentes colores para evitar una posible confusión.

Si el jugador 2 se quiere unir cuando el primer jugador ya ha empezado, debe hacer la misma maniobra con L y R para escoger al mismo personaje.



Wolfenstein 3-D

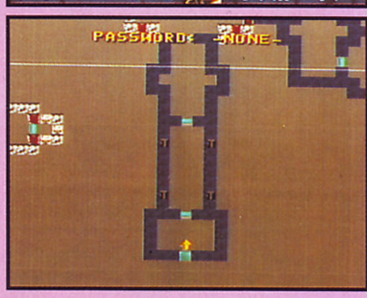
Wolfenstein es un excelente juego en 3-D sin embargo tal vez muchos jugadores pueden estar realmente mariados por ser eliminados o se pierden muy fácil, adelante te damos 4 códigos que te pueden ayudar, te recomendamos usar sólo los 2 primeros como ayuda extra pues los últimos le restan dificultad al juego (sólo en caso de emergencia).

Mapas del Nivel Completo



Al comenzar el juego presiona Start para poner pausa y obtener la pantalla donde va apareciendo tu registro de lo que has avanzado, ahí introduce la siguiente secuencia: A, A, Arriba y B.





Una vez que hayas introducido el código presiona Start para regresar al juego y vuelve a presionar Start; si introdujiste bien la clave aparecerá el mapa completo del nivel incluyendo todos los cuartos escondidos.

Armas





Al comenzar el juego sólo tienes una pistola como arma, pero para obtener más, sólo presiona Start en cualquier parte del juego para obtener la pantalla del mapa y ahí introduce la siguiente secuencia: R, Arriba, B y A.



Si la secuencia fue bien ejecutada al regresar al juego, si presionas Select podrás escoger de entre 3 diferentes armas con reserva de balas al máximo.

¡Cuidado! los siguientes 2 códigos pueden acabar con la diversión y reto de Wolfenstein 3-D.

Invisivilidad



En cualquier parte del juego presiona Start para obtener la pantalla del mapa y ahí introduce el código: B, Arriba, B y A.



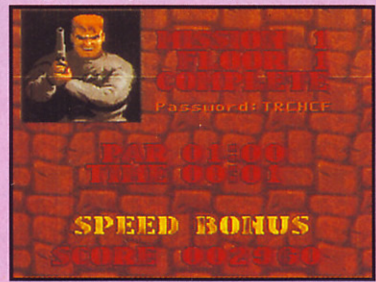
Si el código fue bien introducido, ahora ningún enemigo podrá hacerte daño alguno (uh, ¡qué chiste!).

Salto de Nivel



En cualquier parte del juego presiona Start para obtener la pantalla del mapa y ahí introduce el siguiente código: Arriba, B, R, B.

Si metiste bien el código, al quitar la pausa oirás el típico sonido que se oye cuando activas el switch final, después de eso aparecerá la pantalla de bonus e inmediatamente irás al siguiente nivel.



Los cuatro anteriores códigos pueden ser utilizados al mismo tiempo si así lo quieres.


CLUB
Nintendo®
¡¡Ellos tienen el secreto!!



MORTAL KOMBAT II

Además de Smoke y Jade, qué otros personajes ocultos hay y cómo los encuentro?
BRUNO STANZA
Bs.As., Argentina

Es increíble como ya se están descubriendo los trucos de esta gran adaptación de Arcadia a Super NES. La verdad es que hay sólamente un personaje más oculto, llamado Noob Saibot (estos tres personajes son los mismos de la versión de "arcade"). Este ninja es el más difícil de encontrar, pero aquí te doy la técnica:
Para localizarlo debes ganar 50 peleas seguidas (difícil misión te espera). Ahora, porqué tanta exigencia, es debido a que este ninja es extremadamente rápido y duro de derrotar. Posee los mismos poderes de Scorpion y muy buenos reflejos, que le permiten anticiparse a tu jugada. Otro factor negativo para tí, es que su traje te dificulta observarlo detenidamente en "Goro´s Lair". Esto te demuestra que debes estar muy bien entrenado y armarte de mucha paciencia si quieres derrotarlo. Recuerda ¡La práctica hace la perfección!

Ryo

SUPER STREET FIGHTER II

¿Porqué no aparece Akuma en este juego, ni tampoco los super movimientos y nuevos finales?
FELIPE BENITEZ M.
Bs.As., Argentina

Debo aclarar esto a tí y a muchos amigos que tienen la misma duda. La versión disponible para Super NES se llama "Super Street Fighter II - The New Challenger" y en esta no sale Akuma ni los nuevos movimientos, ya que lo que tu nos mecionas aparece en la versión llamada "Super Street Fighter II Turbo - The New Challenger", las grandes diferencias son que posee una gran cantidad de movimientos (la mayoría de ellos mejorados) y la gran novedad, "Akuma", que aparece en el "Stage" de M. Bison (es decir te enfrentas a Akuma en vez de M. Bison). Esta es una gran versión de Street Fighter (como todas) que pronto jugaremos en los salones de Arcade y probablemente en nuestro Super NES. ¡A esperar se ha dicho!

Ryo

SUPER STAR WARS

¿Existe algún Password de invulnerabilidad, armas, vidas o niveles en este juego?
CLAUDIO GONZALEZ
Santiago, Chile

¡Claro que existe!, y esperamos que con los siguientes trucos te ayudemos. Enciende tu equipo con ambos controles conectados y asegúrate que el logo de "Lucas Arts" aparesca. Luego cuando salga la pantalla del título, presiona: A, A, A, A, X, B, B, B, B, Y, X, X, X, X, A, Y, Y, Y, Y, B. Si lo hiciste correctamente, escucharás un grito de un "Jawa" y al comenzar el juego podrás elejir personaje, número de vidas, armas, etc. Presiona Start para volver al juego. Además, si presionas Start en el control 2 irás directamente al nivel siguiente. Para invencibilidad presiona A, B, X, Y, y Select en el segundo control.

Fox

MORTAL KOMBAT

¿Me podrían dar los nombres de los actores que representan a los personajes del juego?
HERNAN PACHECO
Llanquihue, Chile

Aprovecho para agradecerte a ti a muchos otros otros amigos que nos escriben felicitándonos por el trabajo que efectuamos aquí en revista Club Nintendo, muchas gracias. Esta es una lista bastante larga de nombres que te la entregaré en el mismo orden de elección que hay en el juego: Johnny Cage/Daniel Pesina, Kano/Richard Divizio, Rayden/ Carlos Pesina, Liu Kang/Hosung Pak, Scorpion/Daniel Pesina, Sub-Zero/Daniel Pesina, Sonya Blade/Elizabeth Malecki, Goro/ (muñeco de arcilla), Shang Tsung/Hosung Pak.
Mortal Kombat II: Liu Kang/ Hosung Pak, Kung Lao/Tony Márquez, Johnny Cage/Daniel Pesina, Reptile/Daniel Pesina, Sub-Zero/Daniel Pesina, Shang Tsung/Phillip Ahn, Kitana/Katalin Zamiar, Jax/John Parrish, Mileena/Katalin Zamiar, Baraka/ Richard Divizio, Scorpion/Daniel Pesina, Raiden/Carlos pesina, Kintaro/(muñeco de arcilla), Shao Kahn/Brian Glynn. Espero haber aclarado esta duda y prestarte esta importante información, sigue escribiéndonos.

Ryo

FUTBOL

¿Me podrían dar una lista de juegos de fútbol de NES y Super NES?
CARLOS JIMENEZ
La Paz, Bolivia

Gracias por escribirnos y darnos a conocer de que en tu país existen muchos lectores de revista Club Nintendo, sabemos firmemente que es así, por las cartas que nos legan desde allá. Pasando a tu respuesta, te recordamos que en nuestra edición Nº 22 venía un especial con los mejores juegos de fútbol y aquí incluímos algunos de los cuales no nombramos en esa oportunidad:

NES
Goal! 1
Goal! 2
Nintendo World Cup

SUPER NES
Goal! 1
Super Goal! 2
Super Copa
Tony Meola is Sidekiks
World Cup U.S.A. 94

Alfa

JAX

Me pueden dar la história de Jax de Mortal Kombat II?
PABLO CERDA
Talca, Chile

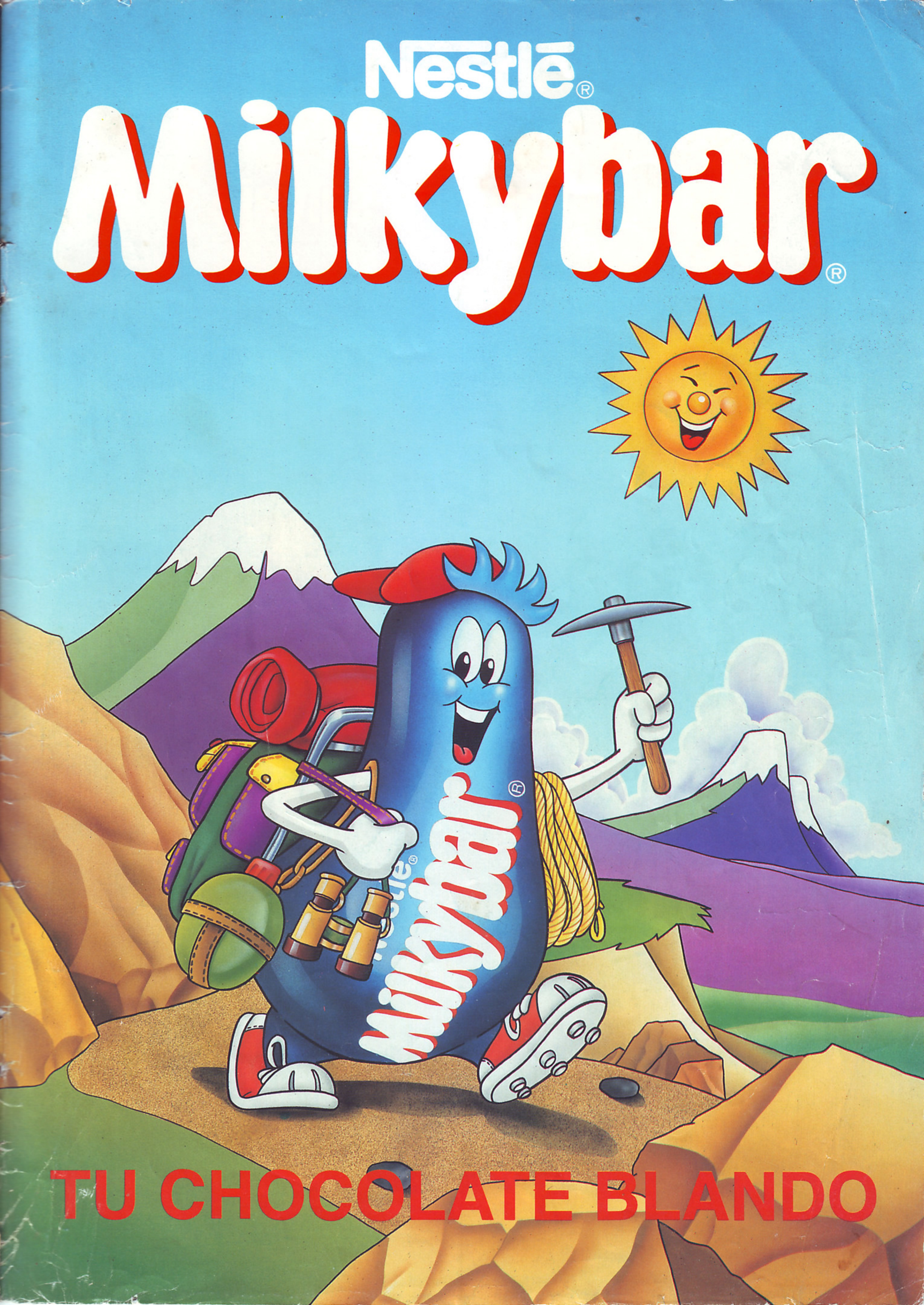
Este juego se caracteriza por las variadas y agitadas historias de cada uno de los personajes que lo componen y esta es una de un protector de la justicia. El mayor Jackson Brigs era un miembro de las fuerzas especiales norteamericanas (igual que Sonya Blade), luego de recibir el mensaje de que su compañera había sido secuestrada, Jax se embarco en una missión de rescate para librarla a ella y al criminal Kano. Ahora él se encuentra en el Out World, donde cree que logrará encontrar a Sonya y al peligroso Kano para tomarlo prisionero. Como verás, los fines de Jax son de hacer cumplir la ley.

Fox

Y NO OLVIDES ENVIARNOS TUS PREGUNTAS, SUGERENCIAS Y TRUCOS PARA LA REVISTA A:

REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL ANDINA
AV. EL GOLF #243
SANTIAGO - CHILE




Nestlé®
Milkybar®
Milkybar®
TU CHOCOLATE BLANDO